CLUB Nintendo

CONOCE A:

N64
- POKEMON SNAP
- RUGRATS
- NFL QUARTERBACK 2000
- TOP GEAR RALLY 2
- RAYMAN 2
- HOT WHEELS
- BATTLETANX 2
- NASCAR 2000

GB
- POKEMON PINBALL
- RESIDENT EVIL
- SPAWN

TIPS DE:
- STAR WARS
- -EPISODE 1 RACER
- -ROGUE SQUADRON

HYBRID HEAVEN

Blockbuster® te descuenta $15 en la renta de un videojuego
BLOCKBUSTER VIDEO

Año 8 No.9
Precio $15.00 M.N.
0 10722 95594 6 09

TWENTIETH CENTURY FOX

EN LOS LÍMITES DEL UNIVERSO, LO PEOR ESTÁ A PUNTO DE COMENZAR.

FREDDIE PRINZE JR. | SAFFRON BURROWS | MATTHEW LILLARD | TCHÉKY KARYO

WING COMMANDER: ESCUADRÓN ESPACIAL

NO PRISONERS PRODUCTIONS y DIGITAL ANVIL Presentan En Asociación con ORIGIN SYSTEMS, INC. y THE CAROUSEL PICTURE COMPANY Una Película de CHRIS ROBERTS FREDDIE PRINZE JR. SAFFRON BURROWS MATTHEW LILLARD TCHÉKY KARYO "WING COMMANDER: ESCUADRÓN ESPACIAL" JÜRGEN PROCHNOW DAVID SUCHET Escrito por MACALI GUDASCI Producido por PETER LAMONT Coproducido por CHRIS BROWN Dirigido por PETER DAVIES Director de Fotografía THIERRY ARBOGAST Banda Sonora por DAVID ARNOLD Montaje por KEVIN KINER Diseño de Producción por NEIL YOUNG Producido por TOM REEVE Producido Ejecutivo JOSEPH N. COHEN ROMAIN SCHROEDER JEAN-MARTIAL LEBRANC Escrito por CHRIS ROBERTS Producido Ejecutivo KEVIN BROWLEY

Prueba Wing Commander Prophecy, el último juego para PC de Origin Systems.

www.foxmovies.com

Producido por TODD MOYER Escrito por CHRIS ROBERTS

SEPTIEMBRE 1999

Sumario

DR. MARIO 03
NUESTRA PORTADA 10

PREVIO:
ASTEROIDS 64 11
MOTOCROSS MANIACS 2 20
CAPCOM 21
BASSMATER 2000 24
SPAWN 26
TOP GEAR RALLY 2 28
TAZ EXPRESS 30
ROADS RASH 32
HOT WHEELS 34
HARRIER 2001 38
NASCAR 2000 49
BATTLE TANX 2 52
RUGRATS 56
INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 60
RAYMAN 2 61
NFL QUARTERBACK CLUB 2000 68
BLUES BROTHERS 76

A FONDO
POKEMON SNAP 14
POKEMON PINBALL 78
WORLD DRIVER 88
COMMAND AND CONQUER 92

S.O.S.
STAR WARS EPISODE 1 RACER 72
ROGUE SQUADRON 74

EXTRA 84
INCLUYE POSTER DE HARRIER 2001 43

Ya en el pasado ejemplar de la revista tuvimos una buena cantidad de análisis de buenos títulos para el N64, así como para el GB, sin embargo este ejemplar no se queda atrás y en él veremos juegos muy buenos como Pokémon Snap, NFL Quarterback 2000 (para los Fans del Futbol Americano) y Asteroids 64 para el N64. Para el GB tenemos juegos como Pokémon Pinball, Spawn o un reporte especial de los títulos que Capcom lanzará en lo que resta del año para este sistema. Este mes tenemos en nuestra portada un juego excepecional para el N64 y del cual ya hemos hablado mucho y que estará disponible a partir de este mes. Lee el artículo de Nuestra Portada para que sepas un poco más de él.

Aquí estuvo el rombo de Agosto.

EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Año VIII # 9 Septiembre 1999
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO
Adrián Carbajal
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina,
Daniel Avilés,
Alejandro Ríos "Panteón"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL EJECUTIVO
Carlos Méndez D.
DIRECTORA EJECUTIVA DE OPERACION EDITORIAL
Irene Carol
DIRECTOR EJECUTIVO DE FINANZAS Y ADMINISTRACION
Luis Stein

GERENTE DE VENTAS
Gillermo Uscanga
Tel. 52-61-27-66
EJECUTIVO DE VENTAS
Eduardo Bedolla
Tel. 52-61-26-00
ext. 11641

(C) COPYRIGHT 1999 CLUB NINTENDO
Año 8 # 9, Revista mensual. Septiembre de 1999, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. **(DR.) CLUB NINTENDO**. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 1999 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO

Tarde, pero llegó a México la fiebre de los Pokémon.

Desde la llegada de la caricatura por canal 5, Pokémon empezó a tener más y más seguidores y eso fue excelente para los poseedores de videojuegos de Pokémon de Game Boy pues, como ya lo hemos dicho, el chiste de este título es intercambiar los monstruos, compararlos y retar a tus cuates, para quedarte con sus monstruos... es un álbum virtual y por eso lo mejor tal vez no sea llenarlo, sin que tus cuatres vean que ya lo llenaste, intercambiar estampas y jugar tapados o volados.

Ya llegó también el juego de Pokémon Snap, que es un concepto muy diferente como videojuego, tal como lo prometió el Señor Hiroshi Yamauchi en el Space World de 1997 (ver Club Nintendo año 7 # 1). También muy pronto, importantes productos tendrán impactantes promociones basadas en Pokémon.

Todo esto seguramente hará que el fenómeno Pokémon sea mucho más fuerte que lo que en su momento fue Caballeros del Zodiaco o incluso Dragon Ball. Y no sería difícil si pensamos que Pokémon es un concepto mucho más sólido y completo.

En Japón fue y actualmente sigue siendo, una locura todo lo que tenga que ver con Pokémon, y en Estados Unidos resultó mucho mejor de lo que se pensaba. Afortunadamente en México ya despegó la locura de Pokémon y como Club Nintendo siempre está presente en estos momentos, ya estamos preparando un número especial con todo lo que quieres saber sobre Pokémon. Pronto te diremos más sobre esta edición a la cual, como siempre, le estamos echando muchas ganas.

DR. MARIO

¿Qué les pasa a los cartuchos de N64 si los sacas de la consola sin apagarlo? ¿Sólo pierden la información de la batería o se pierde la memoria del cartucho y se queda en blanco? Porque creo que muchos videojugadores tienen el mismo miedo que yo al prestar un cartucho, porque nos preocupa que le borren la memoria.

Monterrey, Nuevo León

Si el cartucho tiene batería (Memoria RAM: Random Access Memory), corre el riesgo de borrarse. La información del juego dentro del cartucho es poco probable que se dañe o se borre, pues esta es memoria ROM (Read Only Memory) y sólo puede ser "consultada" por el CPU, pero no escribe en ella. Sin embargo, hay más peligro de que se dañe el CPU de tu N64 que el cartucho. Sacar el juego del N64 sin que este se encuentre apagado es una práctica muy peligrosa y nada recomendable.

♦

No saben si Konami tiene planeado sacar un juego de Contra para el N64 y si lo fuera a sacar ¿Cuándo? En la revista del mes Julio en la sección del control de las celebridades, dicen que el título de Resident Evil lo vamos a poder jugar con 2 tipos de juego: 1) El original y 2) Como si fuera Mario Bros. 64. ¿Esto quiere decir que en esta versión está en 3D o sólo es un ligero cambio? ¿Cómo se va a jugar el juego de Eternal Darkness en 3D o en qué otra forma?

Armando Serrano Cabrera
México, D.F.

Originalmente, Konami había planeado lanzar un juego de Contra para el N64, pero debido al poco éxito que tuvo este título en otros sistemas, decidieron cancelar el proyecto. Pues según palabras del propio Naoto Tominaga, el juego tendrá un nuevo "modo" para jugarse en 3D, pero fue lo único que mencionó. Según sabemos, este tal vez no se trate de un nuevo modo, sino como un "modo de entrenamiento" o "Bonus Games". Sin embargo, a nosotros nos gustaría ver algo más largo. Eternal Darkness se jugará como RE, es decir, el personaje se moverá en escenarios pre-rendereados (una mezcla de 2D y 3D).

♦

¡Hola, amigos de ClubNin! Vi en la tienda aparato de Pelican que se llama Expansion RAM y que tiene las mismas funciones que el PAK de Nintendo, ¿Se puede usar sin riesgo alguno?

Alan Izar Castillo
Durango, Durango

Aunque siempre es preferible usar los productos originales de Nintendo, el Expansion al que tú te refieres también se puede usar sin problemas en tu N64.

♦

Les quiero dar mi punto de vista sobre Rare y Nintendo. Ahora que Nintendo sacó Zelda, Rare ¿no va a sacar su juego parecido a éste con mejorías y claro con su historia y personajes un tanto parecidos? les diré por qué. Nintendo sacó Mario Kart 64, el cual revolucionó la forma de jugar los juegos de carreras, así es que Rare saca un juego similar Diddy Kong Racing, y este último se me hizo mejor; ahora bien, Nintendo sacó Mario 64, el cual... pues qué les puedo decir, super juegazo y que hizo Rare, sacó su Banjo Kazooie y aunque digan que no, son muy parecidos. Así que utilizando la lógica, ¿ustedes qué creen, qué va a hacer Rare ante Zelda 64?

Cd. Lerdo, Durango

Pues se trata de una situación que ya habíamos notado. Tal vez de una forma no tan abierta, pero estas dos compañías siempre están en una competencia "amigable" para ver quién saca mejores juegos que la otra. Como menciona nuestro amigo José, Nintendo ya tuvo su oportunidad con Zelda

64, y para finales de este 99 veremos 3 juegos excelentes de Rare, como son Jet Force Gemini, Donkey Kong 64 y Perfect Dark. Ahora la pregunta es: ¿Con qué responderá Nintendo? Lo bueno, es que con esta "competencia" los que salimos ganando somos nosotros los videojugadores.

Este fin de año definitivamente será de Rare con juegos como Jet Force Gemini.

♦

¿El GB clásico no se puede conectar con el GB Pocket con el Cable Link? Ya que el otro día quise presumir mis Pokémon con un amigo y mi sorpresa fue que el GB Pocket tiene la entrada más pequeña y el Cable Link no le entra, pero con otro GB clásico sí se puede. ¿Qué pasa con esto?

Will Smith
México, D.F.

En efecto, el puerto de conexión del Cable Link del GB Clásico y el GB Pocket y del GB Color son de distintos tamaños. Sin embargo eso no quiere decir que no se puedan conectar, ya que Nintendo lanzó al mismo tiempo que lanzó la GB Printer un Cable Link adaptador que sirve para conectar un GB Clásico con un GB Pocket o dos GB Pockets (pero no sirve para conectar 2 GB Clásicos). Este cable te lo regalan, precisamente al comprar la GB Printer, o lo puedes comprar por separado. Por cierto, ¿sabías que el Cable Link original ya está descontinuado? Además, tiene un precio de lista de casi el doble que el Cable nuevo.

♦

¿Por qué Rare no ha mencionado nada sobre Banjo-Tooie? ¿Para qué te dice Mombo al final del cassette de Banjo-Kazooie esos secretos de Banjo-Tooie?

Mario Orozco
León, Guanajuato

Pues el mismísimo Tim Stamper nos confirmó en el E3 que un equipo de Rare (el mismo que creó Banjo-Kazooie) ya estaba trabajando en este juego pero que "tenían otras prioridades". De cualquier forma, debes de saber que un buen juego lleva un promedio de 2 a 3 años de desarrollo, desde el concepto hasta su comercialización. Por lo tanto y por medio del siempre útil razonamiento deductivo, oiremos noticias más concretas de este juego hasta mediados del año 2000. Sin embargo no hay que preocuparnos, pues Rare tiene varios Hits en lista de espera hasta esa fecha. Sobre lo de los trucos... pues seguro lo hace para atormentarnos.

♦

Salu2 amigos de Club Nintendo, tengo una duda: La pantalla del Game Boy ¿se puede desgastar como las televisores? porque si las prendes mucho se van gastando.

Ramón "Backman Boy" Flores
Chihuahua, Chihuahua

No, a diferencia de los televisores, donde si una imagen muy brillante se queda por mucho tiempo en la pantalla y la daña, la pantalla del GB es de cristal líquido y no corre el riego de dañarse aunque una imagen permanezca inmóvil por mucho tiempo. De cualquier forma, si tienes problemas con la pantalla de tu GB, no olvides que en el Taller de Luigi te la pueden reparar sin ningún problema.

♦

Les escribo para preguntarles ¿qué onda con la salida de Pokémon Stadium? Pues en la revista dicen que sale en Octubre pero la página de Internet de Nintendo dice que en Marzo del ¡2000! ¿quién tiene la razón? Bueno hablando de las salidas de juegos el Pokémon Snap ya a salió el "26 de Julio" pero ¿a dónde, en EUA o en México? si va a salir en EUA en esa fecha podrían decirme ¿cuándo va a salir en México? y mejor aún si me dicen qué día en Puebla.

Miguel Angel Rodríguez Domínguez
Puebla, Puebla

Originalmente, Nintendo había planeado lanzar para este año el juego de Pokémon Stadium, pero si lo hacía, se iba a empalmar con algún otro lanzamiento, así que decidió esperar hasta el año 2000. Sobre la salida de juegos, las fechas sí presentan diferencias entre EU y México. Generalmente los juegos se comienzan a distribuir dos ó 3 días más tarde en México de lo que se hace en EU y a eso hay que agregarle el tiempo que el car-

tucho se distribuye a los distribuidores y lo que ellos se tardan en ponerlo en exhibición. En ese caso estamos hablando de una a tres semanas de diferencia de con la fecha de EU, dependiendo el lugar de México en el que te encuentres.

♦

Les escribo para comentarles que en una página de Internet leí que el proyecto Dolphin tendrá un puerto para Game Boy, me gustaría que confirmaran esto, pues si lo que leí es cierto, seguro que va a ser una gran noticia.

Daniel Flores Espinosa
México, D.F.

Pues Nintendo no ha comentado nada al respecto, lo que sí se mencionó alguna vez fue sobre el puerto con el cual podrías conectar un GB al N64 y más específicamente al N64 con el DD, para transferir algunos datos y grabarlo. Sobre este adaptador especial ya no se han dado más noticias últimamente, pero seguro que en el Space World se va a hablar más al respecto. Así que si el GB se puede conectar ya en este momento con el N64, no dudes que también se podría hacer con el Dolphin. Todo siempre es cuestión de creatividad.

♦

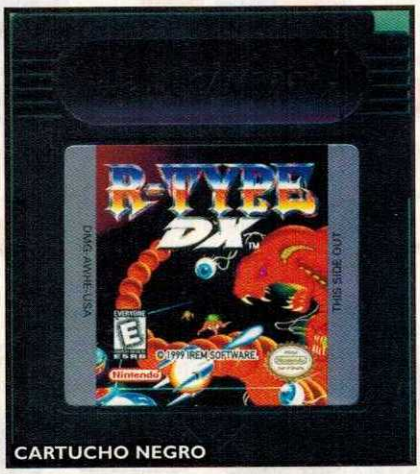
Quiero saber si los cartuchos de Tarzan son transparentes. Y es que he visto que algunos cartuchos para el GB Color Negros y este me salió transparente. ¿Eso está bien?

Raúl Antonio Morales B.
México, D.F.

Pues sí está bien que tu cartucho de Tarzan sea transparente. De hecho existen 3 tipos de cartuchos para el GB que ahora vemos a presentar, para que nos quede claro a todos. ¿OK?

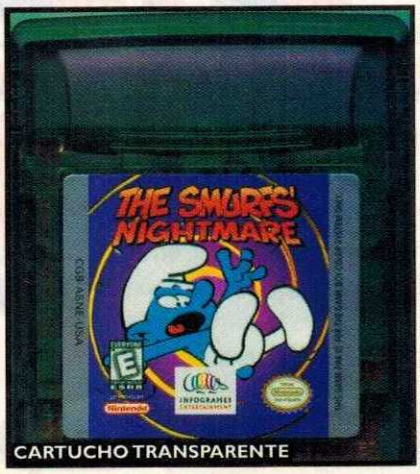
CARTUCHO GRIS

El bueno, el tradicional. Compatible con todo: GB Clásico, Super GB, GB Color.



CARTUCHO NEGRO

Este cartucho también es compatible con todos los GB. La única diferencia es que aprovecha algunas de las funciones especiales de GBC.



CARTUCHO TRANSPARENTE

Compatible únicamente con el GBC. Aprovecha todas las cualidades del GBC.

Existen otros colores de cartuchos para el GB que pertenecen a ediciones especiales, pero que entran en la categoría de cartucho Gris, como las dos versiones de Pokémon o el Donkey Kong Land.

♦

Hola, vi en la revista las especificaciones que publicaron del Dolphin y me surgieron algunas dudas. ¿Qué capacidad en memoria RAM va a tener esta consola? Porque el N64 tenía 64 Megas en RAM. Si los juegos van a venir en DVD. ¿van a venir en diferentes idiomas y uno de ellos va a ser el español? Si va a tener más poder de definición, ¿las gráficas vendrán con figuras curvas, como los instructivos?

Manuel Callejas Rojas
Puebla, Puebla

Les tengo unas preguntas sobre el "Dolphin": Ya que va a tener un procesador de computadora ¿será posible conectarse a Internet y jugar con gente de otros lugares? Si sí, se puede conectar a Internet desde el Dolphin, se van a poder bajar demos para probar los juegos que nos interesen? ¿Con el nuevo sistema de Panasonic no se podrá piratear ningún juego de este nuevo sistema?

Jonatan Leff
México, D.F.

Pues es difícil decirlo, el DD 64 incluye un módem y es muy probable que esto les vaya a servir como prueba para incluir uno al Dolphin. Mucha gente piensa que jugar en línea es lo del futuro, pero habrá que ver cómo se dan las cosas. Si el medio de almacenamiento es DVD, entonces es muy probable que los juegos sean "Muy pesados" y por lo tanto, no será viable que puedas

bajar un demo de la red. Panasonic dice que su nuevo sistema de DVD es a prueba de piratería. Tal vez por eso es que no se podrán ver películas de DVD en este sistema. Los juegos vendrán en el idioma que las compañías consideren pertinente programarlos (al igual que pasa con el DVD tradicional y con los juegos de hoy en día). Sobre las especificaciones, Nintendo sólo ha dado a conocer lo que hemos publicado, pues prefiere mantener en secreto lo más posible sobre el sistema. ¿Y sobre los gráficos? Pues siendo un sistema tan poderoso, lo más seguro es que veamos en él este tipo de gráficos sin tanto problema.

♦

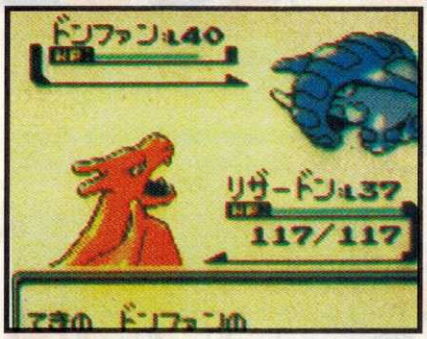
Quisiera felicitarlos por el magnífico trabajo que han hecho en sus revistas y les tengo una pregunta: ¿va a salir una versión dorada y plateada de Pokémon? Si es así, ¿para cuándo?

Esteban Santini E.
Guadalajara, Jalisco

Les escribo porque tengo una duda sobre la salida de Pokémon versión Dorada/Plateada, porque en una página de Internet decían que al parecer Nintendo lo había cancelado. ¿Es esto cierto?

Alvaro López
México, D.F.

Nintendo está siendo muy cuidadoso para hablar de estos juegos. Según sabemos, existe un gran interés en traerlos juegos a nuestro continente, pero al ser secuelas, deben dejar que pase algún tiempo desde el lanzamiento del Pokémon original (Septiembre 98) hasta las versiones Dorada y Plateda. Sabemos que pronto aparecerá una nueva versión de Pokémon que le da un poco más de vida al juego original, así que no esperemos ver estos juegos hasta algunos meses después de la salida de Pokémon Stadium. Como dato adicional, te diremos que la diferencia de tiempo entre Pokémon Red, Blue, Green a Pokémon Silver y Gold será de casi 4 años. Nosotros creemos que el tiempo será menor aquí en América... pero no en próximos meses.



Pokémon Silver y Gold aparecerá en Japón en Septiembre '99.

♦

¡Hola! ^_^ Yo tengo algunas quejas sobre los juegos próximos para el N64. ¿Por qué Nintendo está sacando tantos juegos para el N64 que ya existen en PC? Ej.- Quake, Quake 2, Resident Evil 2, Carmageddon 2, Command & Conquer, Star Craft. ¿Por qué Nintendo no se dedica a sacar juegos que sean nuevos para PC y el N64? El único juego bueno que sí estoy de acuerdo que salga para N64 y que ya existe para PC es el Daikatana, ese juego sí es muy nuevo y es muy bueno. Yo no veo el chiste de comprarme un juego para 64 que ya existe para PC y que todos mis amigos ya lo han terminado.

Carmageddon
México, D.F.

Bueno, si Nintendo lanza algunos juegos que son ya un poco viejos para PC es porque estos juegos han probado que son todos unos clásicos en su plataforma y que los usuarios del N64 deben conocer. Obviamente para saber que un juego es popular en PC debe pasar algún tiempo. Es por eso que cuando se adaptan juegos de PC a cualquier consola, estos no son tan recientes. Daikatana también saldrá (quién sabe cuándo) primero para PC y después lo hará para el N64. El motivo de que estos juegos salgan a la venta, es precisamente para que los jugadores que sólo tienen una consola, no se priven de conocerlo.

♦

Primero que nada, quisiera comentarles que compré el Game Boy Color, pero es japonés (lo siento, tenía prisa por jugarlo) y en el instructivo se ve que se puede conectar el Game Boy Color con el ¡¡¡Super GameBoy!!! pero mi Super Game Boy no tiene ninguna entrada para el Cable Link. Aparte se ve que con el sensor que tiene en la parte de arriba, se puede conectar con otro Game Boy Color estando los sensores a unos 5 centímetros. ¿Podrían explicarme cómo está esto?

Javier Hernández
Tijuana, Baja California

Bueno, esperemos que no vayas a tener problemas con tu GBC. Sobre lo de conectar el GBC con un SGB, en Japón es posible ya que en ese país se lanzó el Super Game Boy 2. Este SGB tenía las mismas características que el SGB tradicional, pero con un nuevo diseño y un puerto para conectar el Cable Link. No sabemos por qué Nintendo no lanzó este increíble aditamento en nuestro continente, pero lo que sí es seguro es que si hace un año todavía hubieran existi-

do posibilidades, ahora ya no hay ninguna. Sobre el puerto infrarrojo, ya hemos mencionado en varias ocasiones que éste sirve para transferir datos de una forma rápida de un GBC a otro, pero no se planea usarlo para jugar como se usa el Cable Link. Como dato cultural, te podemos decir que los juegos compatibles con esta función disponibles hasta Julio de 1999 eran: NHL Blades of Steel 99, Super Mario Brothers Deluxe y Pokémon Pinball.

♦

Les he escrito algunas veces y espero contesten mis dudas. ¿Por qué Konami decidió no seguir con la serie de ISSS?, ¿Por qué Donkey Kong 64 sólo se podrá jugar con el Expansion Pak?, ¿Es demasiada la resolución que alcanza?

Francisco Leonel de Cervantes
Guadalajara, Jalisco

Pues la serie de juegos de Soccer de Konami continúa, lo único que cambia es que ahora han logrado hacerse de la licencia de la MLS y prefieren vender su próximo juego con este nombre que con el de ISSS Featuring MLS. Sin embargo, la calidad de estos juegos continúa. DK necesita obligatoriamente el Expansion Pak, no sólo por la resolución, sino por los efectos gráficos y todas las texturas que maneja a la vez.

DONKEY KONG 64

♦

Soy un videojugador aficionado de Pokémon y por los reportajes y previos que he leído en la revista y en Internet me he ido interesando cada vez más en todo lo referente a Pokémon. Hace ya algunos meses compré el juego para Game Boy y la verdad desde antes de jugarlo ya conocía bastante acerca de éste gracias a la información que leía en la revista. Ultimamente he leído mucho de Pokémon Snap y Stadium que al parecer en algunos meses estarán por los estantes de los distribuidores de México, a lo que apenas puedo esperar. ¿No saben si Nintendo piensa lanzar en América el juego de Pokémon Card? La verdad con tantos juegos de Pókemon en Japón creo que sería justo traerlos de perdida en inglés a nuestro continente, al menos en mi caso. No sé qué opinen ustedes.

Josué Morales
México, D.F.

Pues en realidad son pocos los juegos que han salido en Japón y que no veremos en nuestro continente: Pikachu Genki de Chu, Pokémon Card y Pokémon Green. Gracias a la aparición de la caricatura, Pokémon es un concepto que se está volviendo muy popular en nuestro continente como lo es en EU o Japón. Muchas preguntas nos han llegado de Pokémon para GB y sobre los juegos que van a salir. Nosotros estamos trabajando en algo para poder darle gusto a todos los Fans de esta serie... estén muy pendientes.

♦

Queridos amigos de Club Nintendo. Les tengo una pregunta: El Transfer Pak ¿Cómo se va a vender? ¿Va a venir incluído en el Pokémon Stadium o con Tetris 64? Porque Tetris 64 va a salir antes que Pokémon Stadium.

Mauricio Floresmeyer Llausás
Mexico, D.F.

Muy buena pregunta. De hecho (y al igual que con otros tópicos) Nintendo ha estado bastante sigiloso en los últimos meses. La lógica indica que este aditamento será regalado con algún juego, pero ¿cuál? ese es el problema. En este momento existen varias opciones viables: The New Tetris (2 de Agosto), pero no parece ser el más indicado por la fecha (en el momento que leas esto ya lo sabrás), Mario Golf (Julio 26) tampoco parece el indicado. Pokémon Stadium aparecerá hasta el año 2000, como ya lo habíamos mencionado, pero parece una fecha muy lejana... así que no quedan muchas opciones viables... sin embargo, también hay que recordar que Perfect Dark será compatible con este aditamento. En cuanto haya más información disponible, te la haremos saber.

♦

Les escribo para decirles que en la revista de Junio, se equivocaron al poner la misma imagen de Rugrats en Space Invaders.

José de Jesús López Solano
Monterrey, Nuevo León

¡Hola amigos de Club Nintendo! Primero que nada, los felicito por esta gran revista, pero también quiero quejarme: En la revista: año 8, #7, pág 32, el 3er. juego que pusieron era el de Rugrats: Scavenger Hunt y viene una foto de Lily. Más abajo, está el juego de South Park: Racers y una foto. Pero el siguiente juego es el de Space Invaders y viene una foto de ¡Lily! y es la misma de la de arriba.

Jess Gámez Amador
México, D.F.

¡Ups! Desafortunadamente no fue el único error grande que cometimos. En ese ejemplar también le dimos a Konami el crédito del juego "Armorines", cuando este juego está siendo producido y será comercializado por Acclaim. Le pedimos una gran disculpa a Acclaim y para reparar nuestro otro error, aquí tenemos la foto que debía ir en la parte de Space Invaders.

♦

Si recuerdan bien, en el reporte del Shoshinkai del '96, mencionaban una asociación de Nintendo con Netscape Communication (creador de uno de los paquetes para navegar en internet) y decían que estaban trabajando en un alterador de software para videojuegos y decían que al parecer Nintendo lanzaría un cartucho tipo adaptador que incorporara tanto el módem como el software para navegar en internet, a todo esto ¿qué pasó, todos estos planes fueron echados a la basura?

Christopher Pantoja Olaco
México, D.F.

Originalmente se manejó el rumor de que Netscape crearía un Software dedicado para poder navegar en Internet por medio, ya sea del N64 ó del N64DD. Al principio este rumor parecía tener bases, pues se había mencionado que el DD tendría un módem integrado. Ahora ni Netscape ni Nintendo han mencionado algo al respecto, así que podemos dar este "proyecto" si es que alguna vez existió, como desaparecido.

♦

El Comentario del Mes

Oigan, al jugar Pokémon reafirmé algo que ustedes dijeron hace ya tiempo: Para disfrutar al máximo este juego, hay que intercambiar y competir contra otros entrenadores de Pokémon. Sin embargo, mi ciudad es muy grande (bueno... no tanto, pero tampoco conozco a todos aquí) y en realidad sólo puedo competir e intercambiar Pokémons con mi primo. Lo que me gustaría sugerirles es que personas de distintos lugares de la república mandarán a la revista un mensaje así como "reunión de videojugadores de Pokémon en X lugar a X hora, tal día". El lugar tiene que ser una zona conocida de su ciudad. Creo que con esto podremos completar más fácilmente nuestra colección, además de que conoceremos gente con nuestros mismos gustos. ¿qué les parece?

Eduardo Vázquez (y su primo)
Pachuca, Hidalgo

¡Pues nos parece una excelente idea! Esperamos que los videojugadores Fans de Pokémon de todas partes de la república mexicana nos envíen sus lugares, días y horas en la que sugieran se queden de ver con otros Poké entrenadores y así, como dijo Lalo, puedan intercambiar personajes, trucos y hacer nuevos amigos. ¿Qué les parece? ¡¡¡Pues a mandar sugerencias!!!

Del escritorio del Dr. Mario

Ultimamenmte hemos recibido muchas cartas en las que nos piden lectores como tú que hablemos más de Pokémon, que demos Tips de los juegos y que les resolvamos sus dudas. Atendiendo a estas peticiones de muchísimos lectores, hemos decidido preparar un número especial en el que podamos hablar sin ningún problema de todos los juegos de Pokémon que saldrán para finales de este año y también para el año 2000. Debes estar muy pendiente, pues es muy probable que para mediados de Noviembre este ejemplar de colección ya esté listo.

Para cualquier duda o comentarios, recuerda que nos puedes contactar en nuestra dirección electrónica:

clubnin@nintendo.com.mx.

O nos puedes mandar una carta mediante nuestro heróico servicio postal mexicano a:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Colonia Juárez
México, D.F. CP 06600

Y no olvides visitar la página de Gamela México:

www.nintendo.com.mx.

♦

Vigencia al 15 de Diciembre.

NUESTRA HYBRID HEAVEN™ PORTADA

Después de esperar más de un año, al fin está a punto de ver la luz uno de los títulos que más expectativas causó en el N64: Hybrid Heaven. Por muchos factores, desde el anuncio de su salida, este juego se consiguió su candidatura para convertirse en un clásico más de la serie de juegos de Konami, esta compañía que sólo sabe hacer bien las cosas. Debido a que la fecha de salida de este título está cada vez más cerca, le dedicamos la portada de este mes.

Con tan sólo 128 megas de memoria, Konami realizó un excelente trabajo, del cual vimos una probadita más en el pasado E3 de Los Angeles.

Seguramente lo más atractivo de este juego para la mayor parte de los videojugadores es el género de Hybrid Heaven, pues pertenece al de RPG, algo que habían pedido mucho para el N64. Las gráficas son totalmente en 3D y están muy bien realizadas, ya que el ambiente de cada escenario produce en el videojugador diversas sensaciones, como suspenso, miedo, etc. Además, gracias a su compatibilidad con el Expansion Pak, puedes ver las imágenes en alta resolución. Los cinemas display, como en todos los juegos que tienen un "storyline" son muy útiles y a veces imprescindibles para mantener el interés en la historia del juego, pues bien, en el caso de Hybrid Heaven son más que eso, ya que al parecer los programadores no se conformaron con incluir sólo los cinemas, sino que se esmeraron demasiado en ellos y gracias a la excelente "dirección de cámara", lograron darle el suficiente dramatismo a estos, lo que trae como consecuencia que sigas muy de cerca la acción, aunque sólo estés viendo a alguien jugar. Aunque esto de la cámara no sólo se utilizó en los cinemas, sino en el juego mismo. Como ya lo habíamos mencionado en ediciones pasadas, Hybrid Heaven, además de contar con una historia muy interesante, llena de Aliens, Intrigas políticas, traiciones y confusión, tiene los elementos suficientes como para ser considerado un juego único en su género, pues el modo de batalla es muy innovador. La combinación de los juegos de peleas a través de menús cuando estás en batalla contra algún enemigo, con la acción y aventura que proporciona el momento de estar investigando y hablando con personajes, es perfecta para pasar un buen rato. La música y los efectos especiales también son importantes en este título, pero no hay de qué preocuparse, pues su calidad lleva la firma de Konami. Podrás guardar los datos en un Controller Pak y los golpes los podrás sentir con el Rumble Pak. No sólo va a existir el modo de historia, pues habrá un par de modos extras donde podrás usar a diferentes monstruos y personajes con los datos de las hablididades que tengas guardados en el Controller y así puedas pelear contra otra persona. Pues por el momento sólo te podemos dar una probadita con estas imágenes, pero muy pronto haremos una revisión más amplia de Hybrid Heaven, el nuevo título de Konami que, junto con Castlevania Special Edition y Major League Soccer, aumentan la lista de estrenos de esta compañía para fin de año.

previo

ASTEROIDS 64 HYPER

Es innegable que uno de los juegos más importantes en la historia de los videojuegos y que sirvieron para que los locales de Arcade se hicieran muy populares fue Asteroids. A decir verdad, este juego se consideraba innovador por la gran complejidad que era jugarlo. Pues es que en aquel entonces, los juegos no tenían demasiados botones y éste tenía una gran cantidad de funciones.

Independientemente de eso, Asteroids era un juego bastante entretenido para los que lo sabemos apreciar (¡Uy sí!). Aquí tú controlas a una nave especial que se encuentra en medio de un cinturón de asteroides y tu deber es acabar con ellos, antes de que estos te destruyan. Al dispararle a cada uno de estos asteroides, se irán fragmentando en piezas más pequeñas que se mueven con mayor rapidez y a las cuales es más difícil atinarles. La cuestión aquí es acabar con todos los asteroides de la pantalla para avanzar de un nivel a otro.

Bueno, lo anterior es la descripción del concepto básico de Asteroids, el cual se mantiene intacto al haber llegado a los 64 Bit. Pero aunque el concepto base se mantuvo prácticamente sin cambio alguno, esta versión de Asteroides tiene una buena cantidad de elementos nuevos y mejorías, las cuales iremos describiendo a continuación.

Una de las cosas obvias a mencionar, es que este Asteroids se juega en 2D, pero los gráficos ahora son en 3D. Las naves, los asteroides, los disparos y hasta algunos efectos recibieron el tratamiento especial "Poligonitis". La verdad es que esta es una adición solamente estética, pero hace que lo disfrutes más al estar jugando. Otra mejoría importante al juego fue la cuestión de las armas y los enemigos. En la versión clásica sólo tenías un disparo para deshacerte de los "indefensos" asteroides y además de ellos, no te salía mucha variedad de enemigos (una nave que de repente aparecía disparándote). Ahora en Asteroids 64 te saldrán varios tipos de armas que varían dependiendo el nivel en el que te encuentres jugando. Algunas de ellas son medio inútiles, pero hay otras que son en verdad devastadoras; pero esto obedece a que de repente te vas a ver rodeado de asteroides y enemigos. Decíamos que no sólo son asteroides normales los que te van a salir cuando estés jugando.

El espacio es tan grande que te puedes encontrar de todo: Asteroides que se auto-regeneran, distintos tipos de vida artificial con mucha agresividad hacia los humanos y nuevas formas de vida. Todo eso debe ser destruído antes de que ellos acaben contigo.

Compañía: CRAVE

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: Syrux Development

Memoria: 128 megabits

Categoría: Disparos

Fecha de Salida: Noviembre 1999

Asteroids is a TM of Atari Games.

Por si eso fuera poco, ahora hasta los niveles presentan peligros importantes que pueden acabar con tu nave. Esto no lo notarás en el primer nivel, pero al ir avanzando ya no sólo hay que cuidarse de los asteroides, sino de que no te vaya a jalar la fuerza gravitacional de un abismo negro o que una flama solar no vaya a destruir tu nave.

No te dejes atrapar por la fuerza del agujero negro, nadie puede salir vivo de ahí.

Asteroids 64 tiene una amplia variedad de naves a escoger. Pero ¿para qué querrías escoger distintas naves? Pues porque cada una de ellas tiene distintas funciones y cualidades que difieren entre si, ya sabes: Elige la que más te acomode y explota sus cualidades para cubrir sus carencias. Por cierto, otra cosa interesante que vamos a encontrar en este título, es la oportunidad de poder ir abriendo nuevos modos de juego, o hasta minijuegos, dependiendo del marcador o de las cosas que vayas logrando en el juego.

Ahora este juego tiene una historia. Los argumentos de antaño en el que lo principal era salvar a la raza humana por el simple deber de hacerlo, parece que no funcionan. Tu personaje pertenece a un grupo de "limpieza Intergaláctica" que es contratado por diversas empresas de gobierno o privadas para acabar con asteroides o cualquier otra peste en la galaxia. Antes de cada misión, verás una pantalla en la que se te van dando detalles sobre tu misión. Vale la pena mencionar que lo que parece un día normal de trabajo, se irá volviendo más peligroso por... bueno, al jugarlo ya te enterarás.

Asteroides 64 incluye un modo de juego para hasta 4 personas en forma simultánea. Este modo de Vs. es competitivo, pero creémos que no hubiera estado mal que se hubiera hecho también cooperativo. En fin, decíamos que aquí pueden jugar hasta 4 personas, ellos tienen que eliminar el mayor número posible de asteroides para hacer puntos. Obviamente, al final, el vencedor será el que tenga mayor Score. Una buena forma para hacer puntos en este modo es jugar agresivo, sin embargo debes tener en cuenta que aunque estés jugando en Vs. los asteroides todavía pueden hacerte daño. Otro modo de juego similar en Vs. es el que te da puntos sólo si destruyes los asteroides del color que te pertenece. Este modo requiere que seas más rápido y además te permite estar hostigando a tus amigos.

Notamos por la gran diferencia de opiniones que Asteroids causó en la redacción de la revista, que sólo los que sean fanáticos del juego original, lo podrán disfrutar. Otras personas lo verán como un título bastante aburrido y hasta tonto. En fin, en gustos se rompen géneros.

¡ GRABATE ESTO !

PLAYERS CHOICE
MILLION SELLER

A PARTIR DE SEPTIEMBRE...

¡ AUMENTA LA FAMILIA PLAYERS CHOICE !

Y CONTINUAN LOS CLASICOS...

¡ TÚ TIENES EL CONTROL !

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Pokémon Snap

¡Por fin ya tenemos Pokémon Snap a la venta en nuestro país! Pues como es nuestro deber, vamos a darte todo lo que debes saber sobre este divertido juego. Recuerda que la práctica es lo más importante en todo y aquí no es la excepción, debes practicar una y otra vez para poder lograr las mejores tomas y dejar al Prof. Oak con la boca abierta.

Antes que nada, te preguntarás por qué el cambio de personaje y otros detalles, pues vamos a aclarar las cosas desde el principio. La historia del juego es que el Prof. Oak sigue haciendo investigaciones sobre los Pokémon, pero ahora está elaborando un reporte con el tema principal de los Pokémon en su estado salvaje, para ello, no hay mejor lugar que Pokémon Island. Aquí habitan únicamente Pokémon (pero antes también había humanos) en su estado salvaje, por lo que es apta para conseguir las fotos que el Prof. Oak necesita para el reporte, pero no puede confiar en un Pokémon Trainer porque la tentación de capturar a los diferentes Pokémon causaría desequilibrio en la isla, así que el profesor ha solicitado la ayuda de un fotógrafo experto de nombre Todd (sí, te habíamos dicho que se llama Fletch, pero no sabemos por qué le cambiaron el nombre) quien únicamente se dedicará a tomar fotos sin capturar ningún Pokémon.

Una vez aclarado todo esto, hablemos del Zero-One. Este vehículo puede avanzar por tierra, agua y aire, pero para evitar problemas, corre sobre un camino predeterminado, por lo que necesitarás de todas las artimañas posibles para hacer aparecer a los Pokémon, que se acerquen a ti o de plano, ¡que hagan alguna gracia! Más adelante veremos todo lo concerniente a los ítems. El Zero-One, sólo camina hacia adelante, no puedes retroceder, ni frenar. Aunque si miras hacia atrás, reduces un poco la velocidad y si por alguna razón un distraído Pokémon se te atraviesa, el Zero-One frenará automáticamente (una medida de seguridad más del Prof. Oak para no dejar a ningún Pokémon apachurrado en la carretera).

Compañía: Nintendo

Accesorio: —

No. de Jugadores: 1

Clasificación: EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: HAL

Memoria: 128 megabits

Categoría: Aventuras

Fecha de Salida: Junio 1999

© 1999 Nintendo of America Inc. © 1995, 96, 99 Creatures, Game Freak.

Tu Cámara

Antes que nada, debes introducir tu nombre para que el Prof. Oak pueda imprimirte una identificación y seas bienvenido en la isla, sin ella es imposible entrar. Ahora veremos las funciones de la cámara para que puedas tomar tus fotografías.

Para dominar este juego, primero debes saber manejar tu cámara a la perfección, recuerda que el secreto es no siempre esperar con la mira bien fija, ni tampoco debes quitar el dedo del botón Z, checa las instrucciones que te damos a continuación. Primero debes tener en cuenta qué botones sirven para qué cosa, si usas un ítem o si quieres mirar alrededor por si pasa algo que no te llama la atención, pero puede ser crucial.

Control Stick: Con el Stick diriges la mira hacia cualquier punto, pero debes darle una checada a las opciones, ahí encontrarás que puedes configurar el Stick de la manera que mejor te acomodes. Si eliges Reverse, la mira se moverá en dirección contraria a la que le des en el Stick (Arriba será Abajo y viceversa), como de avión. Pero si lo pones en Normal la mira irá de acuerdo al Stick.

Botón Z: Este botón hace el cambio de la mira normal a la mira "de la cámara" cuando presionas Z, entonces puedes tomar una foto, si no lo presionas, no podrás tomar fotos, pero si podrás usar los ítems. De la sincronización de este botón dependen tus mejores tomas. Este botón también tiene dos maneras de usarlo, en las opciones puedes configurarlo en Hold o Switch. Con Hold debes de dejar presionado el botón para cambiar la mira, en Switch lo presionas una vez para cambiarlo y una vez más para regresar a como estaba.

Botón A: Este es el botón más importante del juego, con él disparas el obturador para poder sacar las fotos, también se utiliza para arrojar las frutas. Recuerda que esto depende del botón Z.

Botón B: Aunque no parece muy útil, este botón lanza las bolas de gas, que son un ítem muy importante también, así que no subestimes esto, una buena foto no siempre es en la que los Pokémon aparezcan felices y a veces, cuando golpeas con este ítem a ciertos Pokémon...

C-Abajo: Con este otro botón tocas una de las melodías que causarán diferentes reacciones en los Pokémon (en especial en los Pikachu), úsala donde menos lo esperes...

Botón R: Si avanzas lo suficiente, puedes conseguir que el Prof. Oak te instale un acelerador para que puedas aumentar la velocidad del Zero-One. Tal vez unos Pokémon aparecieron antes de que tú llegaras a ellos y con este implemento podrás saberlo.

C-Derecha, C-Izquierda, C-Arriba:
Con estos botones puedes moverte a los lados con mayor rapidez que con el Stick, debes usarlos bastante para capturar las mejores fotos, pues si no volteas a todos lados, ¡perderás muchos detalles importantes! Con C-Arriba, regresas la vista al frente.

ITEMS

Para que puedas entrar de lleno en el juego, primero te vamos a describir los ítems, éstos los vas obteniendo conforme vayas avanzando. El secreto para conseguir las fotos de todos los Pokémon de la isla es repetir una y otra vez los recorridos usando y experimentando con cada uno de los ítems, no todos los Pokémon reaccionan igual a las circunstancias, pero no creas que únicamente cuentas con los ítems para motivar a los pokémons, también ten muy presente que ellos tienen diferencias entre si y a su vez cosas en común, aprovecha esto para conseguir mejores fotos y descubrir secretos.

Pokémon Food

Estas frutas con apariencia de manzanas comunes son muy apreciadas por los Pokémon, a muchos les gustan bastante, ¡pero también les disgusta que los golpees con ellas! Lo curioso es que esta fruta la desarrolló el Prof. Oak, esto quiere decir que tiene un huerto muy extenso, pues no se te acaban durante los recorridos.

Pester Ball

No todas las Balls son para atrapar Pokémon, estas bolas contienen repelente de insectos, el cual no les agrada mucho a los Pokémon. Si te parece sospechoso un arbusto, tal vez haya un Pokémon escondido, puedes hacerlo salir con estas bolas. También sirven para atarantarlos y con eso logras detenerlos un poco.

Poké Flute

Cada vez que presiones C-Abajo, tocarás una melodia en la flauta, como consecuencia, ciertos Pokémon reaccionarán de diversas formas a esta música. Prueba esto varias veces en distintos Pokémon, pero ten en cuenta que no siempre debes tocar la flauta si no quieres que algunos rompan su rutina.

A estas alturas ya debes estar listo y más que ansioso de empezar a tomar fotografías, pero te recomendamos que sigas estos tips para que sepas qué hacer y el potencial de tus fotografías. Cuando lo tengas en la mira, presiona Z y luego A para que logres la foto (la mira se pondrá roja indicando que tienes enfocado totalmente al Pokémon), después de obtener la toma, el nombre del Pokémon saldrá a la pantalla, si no lo tienes todavía aparecerá un letrero que dirá: NEW (Nuevo).

Procura disparar varias veces para que asegures una buena foto.

Una vez que llegues al final de la escena, deberás revisar todas tus fotografías, sólo puedes enseñarle una al Prof. Oak, por lo que debes pensar bien cuál será.

Puedes comparar las fotos nuevas con una tomada anteriormente, presionando Z.

Las fotos que queden iluminadas todavía faltan por ser elegidas, las obscuras ya tienen una representante. Ahora ve a mostrarle tu trabajo al profesor.

¡Todo cuenta para el Prof. Oak!

No hay mucha ciencia en esto, una vez que le muestres tus fotos al Prof. Oak, sólo deberás esperar su veredicto, pero checa bien las cosas que califica el Prof. para que lo tengas en cuenta a la hora de enfocar.

Size: El tamaño del Pokémon cuenta mucho, mientras más llene la foto mejor será la puntuación, incluso si sólo se ve la piel del Pokémon de lo cerca. Así que trata de acercarte lo más posible o mejor dicho, acérca los Pokémon a ti.

Pose: Si los tomas en acción, la puntuación será mayor, en cambio, si se encuentran detenidos o noqueados, no hay mucho que ver. ¡Nadie quiere ver algo inactivo!

Technique: Si tus Pokémon se encuentran al centro de la fotografía, obtendrás mejores puntos, pero si están más a la orilla, olvida que le gusten al Profesor.

Other PKMN: Si eres lo suficientemente hábil o con buen tino, puedes tomar a otro Pokémon de la misma especie en la misma fotografía y mientras más Pokémon haya (de la misma especie) mejor será la puntuación.

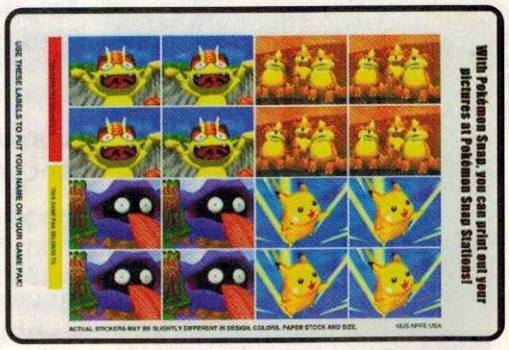
Cada vez que quieras puedes checar el Pokémon Report para ver las fotos que ha aceptado el Prof. Oak y además podrás checar tu mejor toma.

Aunque al Prof. Oak le interesen únicamente las mejores fotografías para su reporte, puedes salvar las fotos que tú consideres como tus favoritas y guardarlas en tu álbum para presumirlas a tus cuates. No necesariamente tienen que ser fotos malas o sin gran puntuación, puedes seleccionar las fotos con la marca del profesor al mismo tiempo que con la del álbum, enseñarlas al Prof. y guardarlas en el álbum.

Puedes incluir comentarios a las fotos para darles un toque chistoso o bien para acordarte de cómo la lograste tomar.

Esto no es todo lo que debes saber de Pokémon Snap, todavía falta mucho por ver y conocer, Pokémon raros y las maneras de sacarlos. Además de que debes conseguir ciertos signos que están regados por la isla... pero si quieres saber más de eso, pues próximamente sacaremos un número especial en el que resolveremos todas tus dudas que tengas de los juegos de Pokémon que están en el mercado (incluyendo éste), así como también hablaremos de los nuevos juegos de esta serie. Bueno, ya nos echamos nuestro comercial pero podemos decir que este es un juego raro, pero entretenido, sobre todo si ya eres fan de la serie de TV.

Para finalizar, cuando adquieres tu cartucho con un distribuidor autorizado (en los tianguis y ambulantes no respetan este tipo de cosas), verás que adentro vienen unas calcomanías que fueron tomadas con la estación especial. Esto ya te lo habíamos mencionado, pero aún no hay noticias de que estas estaciones lleguen a nuestro país (aunque no lo vemos tan difícil), pero esperemos que podamos disfrutar de este servicio que está muy bueno. En cuanto nos enteremos de algo más, te lo haremos saber.



Métete esto en la Cabeza

Somos el único taller autorizado en México por Nintendo of America, por eso sólo nosotros nos capacitamos en Washington y utilizamos la herramienta y las refacciones originales Nintendo para darle servicio, mantenimiento o reparar tus equipos y cartuchos Nintendo.
¡Te lo garantizamos!

previo

Motocross Maniacs 2

De unos meses para acá, nos hemos visto invadidos por una serie de adaptaciones que se están haciendo de juegos clásicos de la época de los 8 y 16 Bit en el Game Boy Color. Esto podría sonar como a algo muy trágico (ya sabes, cosas como que "a los programadores ya se les está acabando la imaginación" y cosas por el estilo) pero ya que uno lo piensa bien, no es tan malo, ya que los jugadores que tienen poco tiempo jugando tendrán la oportunidad de conocer títulos que quizá hasta sus padres tuvieron o jugaron en sus viejos tiempos; o los que ya estamos algo "traqueteados" podemos ponernos un tanto nostálgicos. Bueno, esto lo decimos porque Konami, de entre su amplia variedad de juegos que piensa lanzar para el GBC ha considerado la secuela de un gran clásico del GB: Motocross Maniacs. El original apareció a la venta en Enero de 1990, y ahora casi 10 años después veremos la continuación de este título.

En la versión original, tu personaje manejaba una moto la cual tenía que completar ciertos recorridos en distintos escenarios. Una de las particularidades de estos escenarios, es que la vista era en "Side Scrolling" y gracias eso se podían incluir escenarios bastante peculiares, en los que predominaban las rampas, las superficies irregulares y las vueltas de 360 grados o mejor conocidos como "Loops". Cada escenario lo debías terminar en un tiempo límite para poder avanzar hacia otro circuito, pero para ayudarte en tu recorrido, podías encontrar ciertos ítems y poderes si ejecutabas algunos movimientos, como un "Flip" o giro en el aire.

¿Por qué explicamos cómo era la primera versión de este título?
Pues muy simple: Motocross Maniacs 2 mantiene la misma esencia que el primer juego, pero con obvias mejorías que le fueron hechas para aprovechar su compatibilidad con el GBC. Primero que nada, se aumentó la cantidad de escenarios y pistas, y además se puede modificar en cada una de estas el número de vueltas que puedes dar. Otra adición importante es el hecho de que puedas editar tus propias pistas y dejar que tus amigos corran en ellas.
Este juego también te da la posibilidad de competir con otra persona de forma simultánea mediante el Cable Game Link. Como en otros juegos de carreras, MTM2 te permitirá grabar un "fantasma" de tu mejor recorrido para después competir contra él y obtener algunos modos de juego secretos.

Bueno, pues ya pronto podremos jugar este clásico (o secuela de clásico) de Konami. Tal vez para estos momentos, aún con la mejoría que se le hizo en gráficos éste pueda parecer un juego bastante sencillo; y sí lo es, pero es sencillo como otros juegos como Space Invaders o Tetris, donde su simpleza es su mayor mérito.

Compañía: KONAMI

Compatible: GAME BOY COLOR

Clasificación: EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: KCE — KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA

Memoria: 8 megabit

Categoría: Motocross

Fecha de Salida: Agosto 1999

Copyright 1990, 1999. Konami.

previo CAPCOM

Una compañía que ha tenido un gran historial para sistemas de Nintendo ha sido Capcom. Con el anuncio de la salida del GB Color, muchas compañías han anunciado una extensa cantidad de juegos para este sistema y Capcom no se podía quedar atrás. Como lo hemos venido haciendo, este mes nos toca presentar los juegos que Capcom está preparando para este sistema. Verás que algunos de ellos se tratan de adaptaciones de los viejos tiempos del 8-Bit, pero también hay algunas de 32 y 64 Bit. Estamos seguros que tendrás muchas ganas de jugar al menos un par de estos juegos.

CAPCOM
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

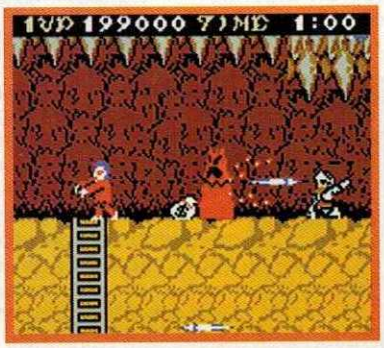
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por Digital Eclipse

8 megabit
Memoria

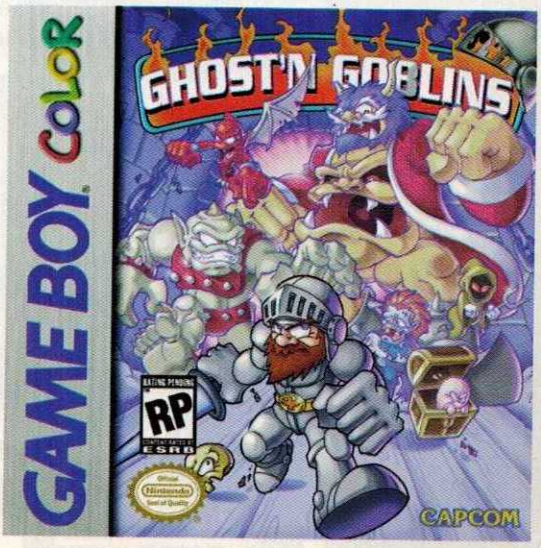
Acción Arcade
Categoría

Septiembre 1999
Fecha de Salida



Primero veamos el muy popular Ghosts n' Gobblins, que causó sensación en el NES en 1986 (¿recuerdas el Museo?). La historia sigue intacta, la princesa Guinivere (también llamada Prin Prin) ha sido secuestrada por demonios malignos, por lo que Arthur debe usar todo tipo de armas para poder darles una lección a todo muerto viviente, demonio, dragón, ogro y demás insepultos que se encuentre en su camino.

Este juego ofrece nuevas opciones que lo harán más que recomendable, cuenta con siete niveles llenos de peligros y monstruos en acción de 2-D, aparte puedes elegir la dificultad del juego (Novato, Normal y Difícil) lo que afectará a la velocidad y vida de los enemigos. G&G tiene la opción de password para dejar de jugar en el momento que desees (¡Qué bueno que le agregaron esta función!, pues este es un juego un tanto largo). Otra cosa que le agregaron al juego y que es de nuestro total agrado es que será compatible con la Game Boy Printer y puedes además jugarlo en el Game Boy Color o en el Normal Monocromático. Como un Plus, puede ser jugado por dos personas alternativamente. A grandes rasgos podemos decir que se trata de una adaptación muy parecida a la que se hizo de Super Mario Bros de Luxe, pues el juego tiene el "código fuente" de la versión de NES, sólo que se le corrigieron algunos problemas, se ajustaron gráficos y la pantalla se moverá dependiendo si subes o bajas. Pero a pesar de esto último, podemos decir que se trata de una adaptación fiel del original.



Magical Tetris Challenge ©1999 Elorg. Street Fighter, Resident Evil, Mega Man and Ghosts N' Goblins ©1999 Capcom.

1942

1942 es un Shooter con vista "por arriba" que también fue muy famoso en 1985, pues salió para Arcade y posteriormente para NES. Este juego te lleva a luchar en la Segunda Guerra Mundial a bordo de un avión armado hasta los dientes. Dentro de esta nueva adaptación, encontrarás treinta y dos niveles con intensa acción que no podrás resistir jugar y mucho menos detener. Es muy interesante ver este tipo de juegos en el GB, pues los "Shooters" o títulos de disparos no fueron un género muy explotado en este formato, a pesar de que sí se lograron adaptar algunos juegos muy buenos. Si no te es muy familiar el juego, te diremos que aquí vas avanzando hacia "arriba" y en tu camino te van saliendo una serie de aviones enemigos que debes eliminar. De repente te aparecerán algunos que te darán poderes o puntos, pero la acción es muy buena.

Desarrollado por Digital Eclipse

8 megabit Memoria

Acción Disparos Categoría

Septiembre 1999 Fecha de Salida

CAPCOM Compañía

GAME BOY COLOR Compatible

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Si en G&G fueron agregados nuevos elementos, este juego no podía ser la excepción y aquí veremos cosas nuevas como como escenas de Bonus y tres niveles de dificultad (Novato, Normal y Difícil) además de que también contarás con password, aquí también podrás conectar la impresora y además jugarlo en el Game Boy Normal. Y podrán jugar hasta dos personas alternadamente. Como te podrás dar cuenta por este par de juegos que acabamos de revisar, para el GB Color es muy fácil adaptar los juegos clásicos del NES y Capcom tiene una cantidad impresionante de títulos que aparecieron para este sistema que muy bien podrían quedar en este nuevo formato. Se aceptan sugerencias, pues ¿A quien no le gustaría ver una colección de Megaman? o Commando, Legend Fary Wings o su serie de juegos de Disney.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE™

Cuando Capcom decidió lanzar un juego de Tetris para el N64, definitivamente nos quedó la sensación de que este juego no iba a explotar las grandes ventajas gráficas de este sistema, sin embargo ahora han decidido adaptar este título a una plataforma a la que le queda bastante bien: El GB Color (¿Y que otra? Pues nada más estamos hablando de juegos para este sistema). Como podrás imaginarte, debes ayudar a Mickey, Minnie, Donald y Goofy en su aventura al igual que en la versión para 64 Bit. Aunque parezca trillado un Tetris para el Game Boy, aquí encontrarás siete diferentes versiones que no te dejarán dormir en un buen tiempo: Magical Tetris, Up-Down Tetris, Towering Tetris, Harmony Tetris, Task Tetris, Signal Tetris and Fill-the-Gap. Como podrás ver, esta versión tiene más modos de juegos que la de 64 Bit, lo cual indica que no sólo adaptaron el juego, sino que también lo mejoraron de una forma sustancial.

Desarrollado por Digital Eclipse

8 megabit Memoria

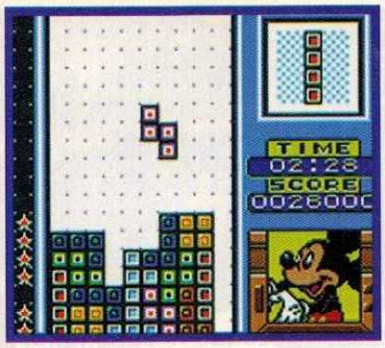
Puzzle Categoría

Octubre 1999 Fecha de Salida

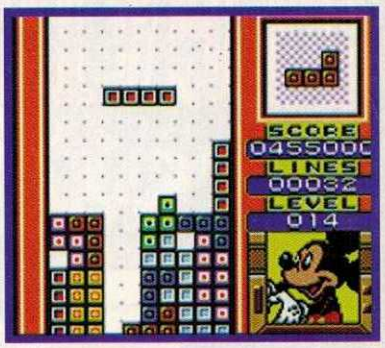
CAPCOM Compañía

GAME BOY COLOR Compatible

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB



En MTC para el GB cuentas con tres modos de juego: Quest Mode (compite contra los demás personajes controlados por el CPU), Game Collection Mode (juega solito o contra el CPU en cualquiera de los modos anteriormente descritos) y 2-Player Mode (compite contra un amigo, con castigos y todo lo reglamentario a través del Cable Game Link). Recuerda que cada uno es diferente y te presenta un reto distinto, podrás jugar con un amigo y no podrás dejar ni un sólo momento este adictivo juego si es que tu pasión son los puzzles y es que a pesar de ser el juego con mayor número de versiones que se ha hecho para cualquier consola, Tetris siempre resultará un buen título y por lo visto está muy lejos de caducar.



RESIDENT EVIL

CAPCOM
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

Clasificación: TEEN T — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por **Hot Gen Studios**

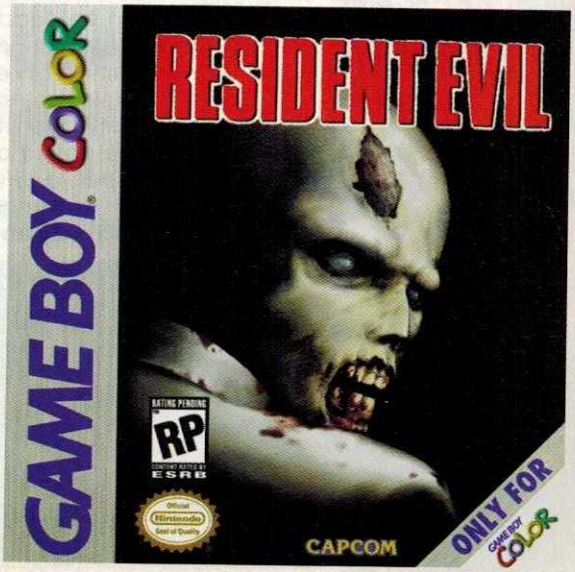
32 megabit
Memoria

AVENTURA
Categoría

Diciembre 1999
Fecha de Salida

A respuesta de las demandas de muchísimos videojugadores, la serie de Resident Evil llega a los sistemas de Nintendo con todos los elementos que los han hecho caracteriasticos: Suspenso, acción, investigación. Si Capcom ya nos había sorprendido al adaptar RE para el N64, pues que la sorpresa sea completa, adaptando el primer juego de la serie para el GB Color (este juego será exclusivo de este sistema). Esta versión será lo más fiel posible al original, tanto en el modo de juego (el personaje camina por escenarios fijos y sólo cambian las tomas de la "cámara"), como en muchos de los elementos. De hecho, y para sorpresa de muchos de nosostros, se habla de que este juego incluirá varios FMV (Full Motion Video) directos de la versión original. Esto no lo ponemos en tela de juicio, ya que desde que salió este sistema, hemos visto que es capaz de hacer esto y muy bien.

Una de las cosas que nos ha sorprendido de este juego, es que estará programado con 32 Megabits (4 megabytes), la cual es una gran cantidad de memoria para un juego de GB (pues por su naturaleza, estos juegos ocupan muy poca memoria). En fin, Capcom ha prometido una adaptación excelente de este juego y con muchos elementos extras. Por ahora resulta un tanto difícil decir si este juego será compatible con la impresora o con alguna función extra como el puerto infrarrojo, pero de lo poco que han adelantado es que se le agregará una función de Pause/Save, que te permitirá poner pausa en el momento que tú quieras y poder apagar tu Game Boy Color ¡sin perder ni un solo ítem, avance, ni nada!



previo

BASSMASTERS 2000

Uno de los deportes que casi no ha sido difundido en el N64 (al menos en nuestro continente) es la pesca, siendo un deporte que exige mucha concentración, práctica y dedicación. THQ ha desarrollado un juego para el N64 que saldrá a la venta a finales de año sobre este deporte, el cuál estará bastante aceptable aún para los que nunca hemos pescado ni en la feria. Este título cuenta con ayuda y licencia de B.A.S.S. (una organización de pescadores con más de 600,000 miembros en el mundo), esta asociación se encargó de revisar todos los detalles del juego para que esté lo más apegado a la realidad.

Este juego cuenta con muchos y variados lagos en tercera dimensión y tiempo real, para que se puedan llevar a cabo muchos torneos en los que deberás participar, los cuales tendrán presentaciones tipo televisión. Por cierto, estos sitios, están basados en lagos que existen realmente en los EU (se trata de representar lo más fiel posible la topografía del lugar, así como el medio ambiente). Además habrá entrevistas, comentarios y tips sobre pesca del veterano Shaw Grigsby y el campeón de B.A.S.S., Roland Martin, pues aunque no lo creas, existen programas dedicados a la pesca en los EU en los que se dan tips y todo... ¡vaya desperdicio de tiempo!

Otra cosa muy buena es que puedes editar a tu pescador, ya sabes, su sexo, edad, etc. para que personalices más tu juego. Bassmasters 2000 es uno de esos títulos que están enfocados a toda la familia y que no son muy difíciles de aprender a dominar, sin embargo y debido a la carencia de lagos en nuestro querido país, es muy difícil que alguien quiera jugar un título de pesca a uno de Soccer o de basquetball por la difusión de este deporte. Aunque Bassmasters 2000 es un juego que no está tan enfocado al mercado latino, no se debe hacer menos el buen trabajo realizado en este título.

Aquí, el chiste no es sólo aventar el anzuelo al agua, sino que debes checar diferentes opciones y maneras de pescar (hay que tomar en cuenta distintas cosas como el tipo de carnada que vas a usar, así como el anzuelo y hasta la caña); el realismo es muy bueno, pues también tiene vistas bajo el agua que te permitirán checar todo lo que vaya sucediendo y podrás ver qué clases de peces hay. También encontrarás una tienda con todo lo que un buen pescador necesita para gastar el dinero que vayas ganando en los torneos, además de que podrán competir dos jugadores gracias a la pantalla dividida y sentir el jalón de los peces con el Rumble Pak y gráficas excelentes apoyadas por el Expansion Pak. Por cierto, gracias al poder del procesamiento del N64, no sólo es posible representar fielmente los movimientos y gráficos de un pez, sino que se logró hacer un programa de Inteligencia Artificial lo más apegado a la realidad, que emula la forma de comportarse de ciertos peces según la temporada en la que pesques, la clase de pez y otros elementos.

Compañía	THQ
Accesorio	
No. de Jugadores	
Clasificación	EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Desarrollado por	Mass Media
Memoria	128 megabits
Categoría	Deportes / Pesca
Fecha de Salida	Fin 1999

Copyright 1999 THQ

Nintendo®

Sólo **GAMELA MEXICO**
y sus distribuidores autorizados
te ofrecen:

- Garantía por 1 año en tu sistema.
- Garantía por 3 meses en cartuchos y accesorios.
- Centro de Servicio Autorizado reconocido por Nintendo de América.
- Todos los cartuchos cuentan con instructivo en español.
- Seguridad y confianza al adquirir tus productos.

¡Ayúdanos a combatir al Mercado Negro y a la Piratería!

¡NO TE VAYAS CON LA FINTA!

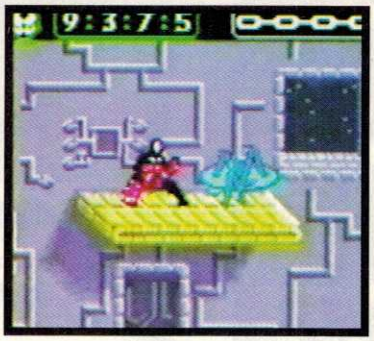
Official Nintendo Licensed Product

www.nintendo.com.mx

previo

SPAWN

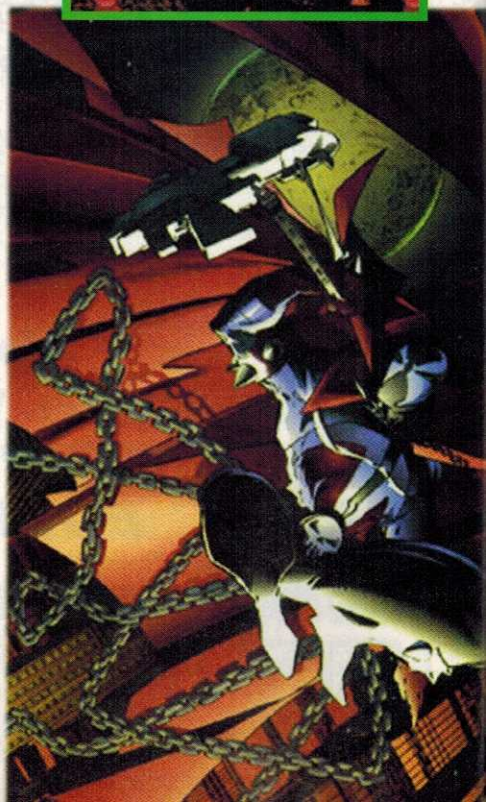
No hay que dudar para nada de la popularidad actual del Game Boy Color y debido a esto, las mejores compañías programadoras lo apoyan, pero, ¿para qué decimos esto? Bueno, pues Konami, una de las más importantes (sobra decirlo), es una de las que le está dando mucho soporte a este sistema. Prueba de ello es que un gran número de títulos desarrollados por Konami están en puerta, como Azure Dreams, Survival Kids, Major League Soccer, NBA In The Zone 2000, Castlevania II y otros que estamos viendo en este número también, como International Track and Field, Motocross Maniacs 2 y NHL Blades of Steel 2000. Gracias a la experiencia que está tomando en la programación en esta plataforma, Konami decidió tomar una licencia que es importante en América y que seguro hará saltar de alegría a muchos fans de los cómics: Spawn. Este héroe de los cómics hará su debut en el sistema portátil y de la forma en la que debe ser... con el pie derecho.



Así es, la compañía de Todd McFarlane, creador de este popular personaje de los cómics, se unió con Konami para llevar al héroe necroplásmico al Game Boy Color. Este juego, que llevará como título nada más Spawn, será de Side Scrolling, o sea, con vista de lado, en donde encontrarás todo tipo de acción y sostendrás combates contra muchos enemigos con diferentes habilidades.

Estos enemigos, al igual que en el cómic, serán humanos o monstruos sobrenaturales. El chiste principal del juego será avanzar por las escenas, que tendrán Scroll libre (con libertad de movimiento) y Spawn se abrirá paso utilizando sus puños; como ves, el concepto es sencillo, pero claro, todo con el sello de Konami.

Aunque vimos poco de este título en una versión preliminar, pensamos que, entre otras cosas, llamará la atención de muchos fans del cómic, ya que aparecen muchos personajes conocidos en el universo de Spawn, como Billy Kincaid y Jason Wynn, los villanos que le hacen la vida de cuadritos a Spawn. Otros que también aparecen y que también le hacen la vida de cuadros, pero más poderosos, son Malebolgia, Tremor y el multifacético Violator.



Compañía: KONAMI

Compatible: GAME BOY COLOR

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: KONAMI

Memoria: 8 megabit

Categoría: Acción

Fecha de Salida: Otoño 1999

©1999 Konami

La historia está totalmente basada en el cómic y se enfoca en el Coronel Al Simmons, desde su primer día como soldado al servicio de una agencia secreta del gobierno hasta su último momento de vida como Al Simmons. Después de ser ultimado por su asesino, Al hace un trato con el mismísimo diablo para que lo regresara con su esposa, pero, inexplicablemente regresa cinco años después como el héroe Spawn. Al pelear entre el infierno y el cielo, él se da cuenta de que para conseguir la libertad, será necesario destruir al responsable de su trágico destino: Malebolgia.

Como ya lo mencionamos, éste es un juego de Side Scrolling y tipo plataformas (como Super Mario Bros. DX), aunque claro, con mucha acción; conforme vas avanzando, los enemigos se vuelven más difíciles... y tú sabes lo difícil que es derrotar a un enemigo fuerte y brincar un abismo al mismo tiempo. En el prototipo que jugamos, notamos algo rara la movilidad, pues, por ejemplo, al momento de saltar, sentíamos que no íbamos a caer en donde queríamos. Lo más seguro es que esto sea arreglado.

No todas las escenas se tratan de lo mismo, por ejemplo, en la segunda escena, Spawn tendrá que conducir una motocicleta a toda velocidad, esquivando y derrotando a todo tipo de maleantes que tratarán de derribarte y así evitar que llegues con el jefe, que en este caso es Billy Kincaid, quien te espera ansiosamente para regresarte a tu lugar de procedencia.

El juego cuenta con un gran número de escenas y diferentes fondos, por lo que la monotonía definitivamente no es un factor que pertenezca aquí. Los gráficos son coloridos sin llegar a lo exagerado y los diseños de los enemigos son muchos y no parece que los hicieron en serie, como pasa a veces con otros juegos del género. En ocasiones la acción se verá interrumpida por cinemas display, que son dibujos tipo cómic, acompañadas de voces (no te imagines grandes diálogos, ¿eh?), dándole dramatismo.

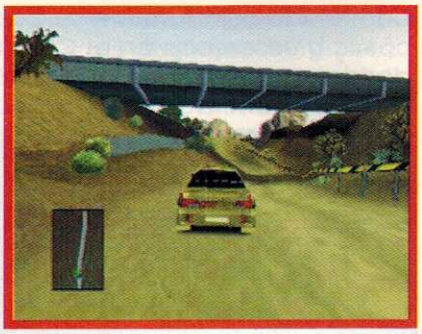
Aquí se usaron todas las capacidades del Game Boy Color y te darás cuenta inmediatamente, pues la animación y la música es muy fluida, además de que la definición de los gráficos es bastante buena, aunque, siendo estrictos, el tamaño de los personajes no es grande. Hay unos efectos que, relativamente y hablando de un sistema portátil, están muy bien realizados, como las explosiones y la capa de Spawn. Precisamente, como se le dio más espectacularidad a varios elementos, fue imposible hacerlo compatible con las demás versiones de Game Boy (Normal, Pocket, Light y Super).

Son muchos los factores que hacen que Spawn sea un título que merezca ser esperado por los fans de este personaje, ya que es un juego aceptable, bien hecho y entretenido, lo que lo hace contrastar con otros juegos basados en superhéroes que realmente dejan mucho que desear. Lo poco que vimos fue bueno, aunque pensamos que no es muy largo. Ya veremos cómo queda la versión final de este título y entonces te daremos un punto de vista más amplio, pero por ahora, los fans de Spawn pueden estar seguros de que el debut de este héroe en el Game Boy Color no los defraudará.

previo

TOP GEAR RALLY 2

Como recordarás, hace poco fuimos a Kemco, no nada más a cobrar el cheque de la traducción de Shadowgate, también vimos algunos prototipos que Mr. Miyashita amablemente nos mostró... curiosamente lo hizo antes de recompensar nuestro esfuerzo por dicha labor, quizás con la intención de distraernos para poder salir por la ventana del baño y escapar a toda velocidad en su camioneta que... ¡ah! Hablando de altas velocidades, en aquella ocasión pudimos checar un juego en el que se están esmerando mucho, que mostraron también en el E3 y que llamó nuestra atención por muchos factores.



El primer punto a favor de este título es que a diferencia de sus predecesores, éste será el primero de la serie en el N64 en donde habrá pistas que realmente son "rally", o sea que no son circuitos, así que en lugar de dar vueltas y vueltas a lo tonto, llegarás de un punto a otro.

Una vez que hayas elegido tu automóvil, puedes cambiarle algunas características además del color, como las llantas, la máquina, la suspensión y la transmisión.

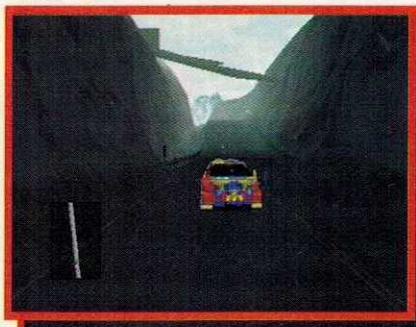
Esto pues no es tan sorprendente, más bien es común... tan común que has de pensar "bueno, pero por qué lo mencionan...", pues resulta que los programadores de Kemco le están poniendo mucho énfasis a este factor y le dedicaron una buena cantidad de memoria a los cálculos matemáticos que se requieren para darle un efecto real al movimiento del automóvil, dependiendo de los cambios técnicos que le hayas hecho, aunado a las condiciones físicas del terreno. Con este dato y tomando en cuenta que es compatible con el Rumble Pak, podemos decir que se sentirá, literalmente, la respuesta del auto al control.

Otra cosa interesante es el tipo de vehículos que encontrarás, pues fueron incluídos modelos que existen en la realidad,

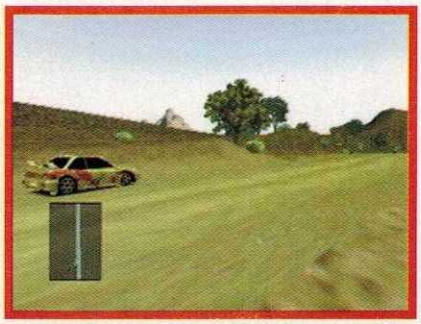
como el Ford Focus, el Renault Alpine A110 o el Lancia Delta. En total serán quince modelos distintos, y como es costumbre, cada uno tendrá

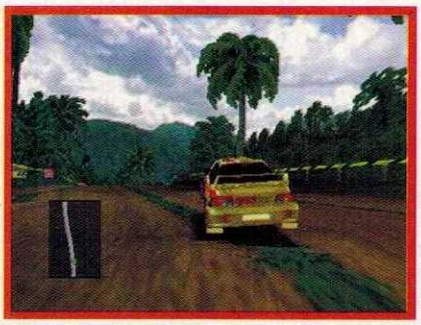
diferentes cualidades. Otra opción que se incluirá y que ya es un poco común en este género, es la de cambiarle el color original al automóvil y colorearlo a tu gusto. Todos estos cambios los vas a guardar en el Controller Pak, con el cual es compatible.

©1999 Kemco



Hasta donde pudimos ver, habrá varios modos de juego. En el principal tendrás que correr y ganar en pistas al rededor del mundo, pero no nada más para sentirte bien contigo mismo, sino que entre más carreras ganes, más patrocinadores creerán en ti y te financiarán todos los gastos que tengas que hacer para tu vehículo y así te podrás hacer de mejores motores, llantas, y todo lo que necesitas para hacerlo mejor y ganar todas las carreras.





También se va a incluir por ahí otro modo de juego que es como Training. Este modo se llama ARSG Rally School y ahí deberás aprender cómo manejar el vehículo y pasar muchas pruebas para que al final del curso obtengas tu diploma y así puedas entrar a las carreras en serio, para que les seas de interés a las escuderías y a los patrocinadores. Esta será una muy buena opción, según los programadores, ya que no sólo sirve de entrenamiento, sino que interactúa con el modo principal.

Las pistas en Top Gear Rally 2 son variadas, de diferente superficie y clima. Habrá veces en las que tengas que correr en plena lluvia y otras en un camino cien por ciento de terracería y ahí te darás cuenta de lo que mencionamos de los efectos físicos que tendrá.

Los gráficos son bastante buenos, sobre todo por la compatibilidad que tendrá con el Expansion Pak. Esto lo decimos por lo bien detallados que están los paisajes de los caminos, el juego de luces que hacen con el efecto "Lens Flare", o sea, los rayos del sol.

La lluvia también luce bastante bien, además de que se ve bien el detalle de los faros de los autos cuando es un poco obscuro. Lo que pudimos ver estaba aún bajo desarrollo y la movilidad estaba bastante rara, además el juego estaba muy incompleto (más o menos al 20%), pero lo que más promete Kemco es que la movilidad será de lo mejor que se haya programado.

Como puedes darte cuenta, la característica que más resaltará en este título es la gran diferencia que hay respecto a las versiones anteriores. Si te das cuenta, hay muchos factores que no se incluían en otros juegos de la misma serie, como Top Gear Rally o Top Gear Overdrive, por ejemplo, un detalle importante es que si tu auto es golpeado, aunque sea poco, la movilidad variará. Tanto las gráficas (los efectos tan buenos del polvo, la nieve, la lluvia y la neblina, por mencionar algunos), como la música (efectos de sonido y BGM), están siendo mejoradas para estar a la altura de los juegos que se están sacando en la actualidad.

Más adelante hablaremos de Top Gear Rally 2, el cual, según prometieron los programadores, será el mejor juego de carreras tipo "rally" en el mercado, pero se tienen que apurar en afinar detalles, pues debe estar listo para finales del '99, pues así lo prometieron en el E3.

previo

TAZ EXPRESS

Para todos los fans de los Looney Tunes, llega un nuevo juego con el personaje más goltón y loco del mundo, nos referimos a Taz, el demonio que hemos encontrado en muchos juegos e incluso estelarizando un par de ellos. Pero si recuerdas, Taz siempre ha logrado escapar de She-Devil, la demonia que no ha dejado de perseguirlo y lamentablemente para él, ahora sí se le cumplió su deseo. Como toda ama de casa, le fastidió que Taz se la pasara muy a gusto en el sillón todo el día, así que con toda la dulzura del mundo lo amenazó con correrlo de la casa si no encontraba trabajo.

Para facilitarle las cosas le consiguió uno, como repartidor para "Tazmanian Express", así que Taz debe cumplir su trabajo y lo han enviado a entregar un paquete marca ACME a una conocida dirección no muy lejos. Lo malo es que algunos otros personajes muy conocidos de los Looney Tunes como Bugs Bunny, Marvin el Marciano, Yosemite San y Wile E. Coyote (entre otros) tratarán de detenerlo.

Taz cuenta con muchas habilidades para poder llevar el paquete sin que sufra daño alguno (o al menos eso es lo que quiere), Taz puede correr, saltar, hacer su remolino y por supuesto, comer. Pero aunque parezca extraño, ¡Taz nunca muere! como todo buen dibujo animado, Taz puede ser explotado, tirado a un barranco o incluso flamearlo y él vuelve a ser el mismo de antes, las vidas en este juego se pierden únicamente si la caja por entregar sufre algún tipo de daño, esto es un detalle muy padre que hace más realista (en términos caricaturescos) al juego.

Este título nos recuerda al viejo Taz-Mania para SNES, pero con mucha más y mejor acción.

Este cartucho cuenta con seis diferentes mundos con varias etapas, también incluye una escena de Bonus por cada uno de los niveles pero no creas que los niveles van a ser cortos, ¡al contrario!, cada mundo está bastante extenso y lleno de muchos elementos en tiempo real. Lo curioso es que para poder descubrir todos los secretos que encierra este divertido título, debes terminarlo de principio a fin al menos cuatro veces, así que aquí tenemos un juego que no te dejará dormir por un buen rato. Aunque todavía queda el mayor misterio del juego: ¿Qué contiene la caja?

Taz Express es un juego que estamos seguros que casi nadie va a dejar pasar, como verás, los Looney Tunes tienen vida para rato y más aún con los elementos que veremos en este gran título. No nos pierdas la pista, pues seguramente vamos a responder a muchos Mariados sobre los diferentes secretos de este juego.

Compañía
INFOGRAMES

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
Zed Two

Memoria
128 megabits

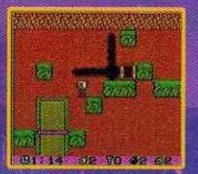
Categoría
Acción Aventuras

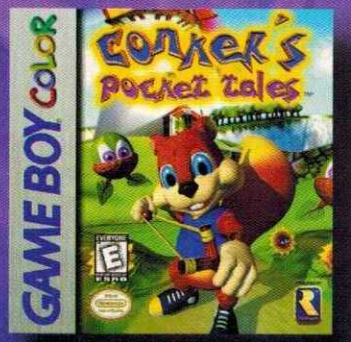
Fecha de Salida
Finales 1999

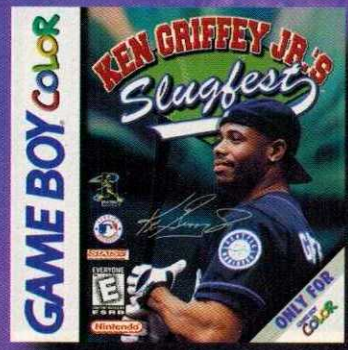
Copyright 1999 Infogrames. Tazmania Devil and all Related Characters are Copyright and Trademark of Warner Brothers.

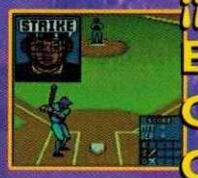
LLENA TU VIDA DE...

COLOR









¡¡¡UNA EXPLOSIVA GAMA DE COLORES AL ALCANCE DE TUS MANOS!!!

GAME BOY COLOR

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

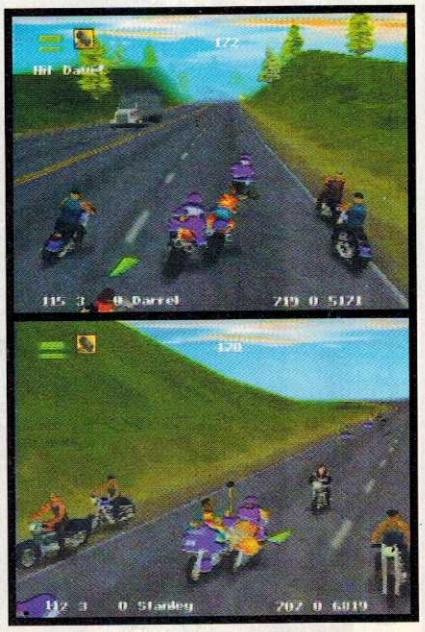
previo

ROAD RASH 64

Desde hace un buen rato te hemos hablado de muchísimos juegos de carreras para el N64, tenemos desde Karts hasta peligrosas máquinas de destrucción, pasando por coches de carreras F1. Pero lo que los fanáticos del motociclismo estaban esperando ha llegado por fin. Vamos a darle una revisada al nuevo título de THQ de nombre Road Rash 64, el cual nos promete muchas cosas nuevas.

Pues en realidad este no es un juego enteramente de carreras, también tiene varios modos de batalla, de equipos, ¡inclusive hasta de persecuciones y escapes! En la mayoría de los modos, pueden competir hasta cuatro jugadores para darle un toque más competitivo, pero no te preocupes, el juego cuenta con bastantes personajes (incluyendo mujeres y policías) para que personalices más tu juego. Además también cuentas con muchas motocicletas a escoger, pero recuerda revisar las estadísticas de cada una. Además, los personajes tendrán ciertas cosas en común, ¡por lo que es muy problable que maneje una manera de "aliados y enemigos" similar a F-Zero 64!

Algo muy notable son los escenarios y etapas, pues según los cuates de THQ, éstos serán muy realistas. Y son muchas escenas con dimensiones enormes (nos referimos a MUY grandes), llenas de detalles y que las mismas estarán apoyadas por el Expansion Pak. Además de que deberás correr y explorar cada una de ellas, pues no sabemos qué tantos atajos o sorpresas puedas encontrar en las extensas pistas y circuitos. Lo que sí nos parece un tanto "pobre" en este juego a juzgar por las fotos que se han mostrado, es en las texturas. El juego se ve un poco simple en cuestión de gráficos, pero habrá que esperar a que lo mejoren, pues como bien pudiste ver, su fecha de salida está programada para fin de este año.



Compañía: THQ

Accesorio:

No. de Jugadores:

Clasificación:

Desarrollado por: Pacific Power & Light Company

Memoria: 256 megabits

Categoría: Carreras Motos

Fecha de Salida: Fín 1999

Road Rash 64 is a Copyright 1999 THQ.
Under licence of Electronic Arts.

¿Ya habíamos mencionado que en Road Rash 64 existe un toque de violencia? Pues sí; si tus habilidades para conducir no crees que son suficientes para ganar la competencia, entonces puedes echar mano de unos cuantos trucos sucios y armas, como bats, cadenas y otras cositas por el estilo. Como te podrás dar cuenta, este juego promete bastante acción y ¡mucha, mucha violencia! (no podemos esperar para jugarlo).

Checa este sucio movimiento, ¡pero todo se vale con tal de ganar!

Según mencionan los programadores, la música de este título estará muy "prendida" (esto no nos consta, ya que no pudimos oir nada de música en la versión previa que nos mostraron), dependiendo de los personajes y escenarios, será la música de fondo y los efectos de sonido. Por cierto, ya que estamos mencionando algunas de las características de este juego, debemos mencionar también que veremos muchos cinemas display en tiempo real en los que iremos conociendo los pormenores de tu disputa por el primer lugar y todas tus peripecias.

Una característica importante es que habrá muchos enemigos que se podrán ver en pantalla, esto gracias al poder del N64, para desplegar mayor cantidad de polígonos que otros sistemas.

Sobre este juego se pueden esperar muchas cosas. El concepto original nos parecía bastante bueno hace algunos años, sin embargo, tanto la gente de EA como los chavos de THQ no se han preocupado por "evolucionarlo" y aunque es divertido, de repente lo sentimos un tanto estancado. En este caso tendremos que esperar para ver qué tal le viene el tratamiento de los "polígonos" a Road Rash 64, seguro esto le dará más profundidad a la jugabilidad que la que tenía cuando los gráficos eran bitmaps. Por lo pronto, esperamos que la próxima vez que hablemos de él, haya mejorado nuestro punto de vista.

previo

No sabemos a qué se deba, a lo mejor a la nostalgia de los programadores, pero últimamente han aparecido muchos títulos para el N64 basados en juguetes, como es el caso de los Micro Machines, los Playmobiles y ahora, por cortesía de Electronic Arts, se lanza un juego que se basa en los carritos más famosos del mundo: Los Hot Wheels. Pero dejémonos de introducciones estorbosas y veamos algo de lo que será este título (el cual, por cierto, se ve bastante bueno).

Si de plano no sabes qué son los Hot Wheels, pues déjanos decirte que son unos cochecitos de juguete tan famosos, que cada año la compañía juguetera (o sea Mattel... ¡gol!), saca un nuevo modelo de cada auto y existe mucha gente que los colecciona (las Barbies son para las niñas lo que los Hot Wheels son para los niños). Habiendo aclarado esto, has de suponer ahora que Hot Wheels Turbo Racing es un juego de carreras, en donde los vehículos son estos cochecitos.

Lo primero que se nos ocurrió al ver este juego, fue compararlo un poco con el título de carreras más reciente de Electronic Arts, Beetle Adventure Racing, el cual fue muy sorprendente, tomando en cuenta la compañía que lo desarrolló (Paradigm Entertaiment). Pues bien, Hot Wheels no se quedó atrás y la primera impresión fue muy buena, tanto gráficamente como en movilidad.

En el menú principal podrás elegir el auto que quieres usar, la pista en la que quieres correr y el tipo de carrera en la que quieres participar; en total hay cinco modos de juego: Exhibition Race, Airtime Challenge, Hot Wheels Cup, Practice y Practice Airtime.

Compañía: Electronic Arts

Accesorio:

No. de Jugadores:

Clasificación:

Desarrollado por: Stormfront Studios

Memoria: 128 megabits

Categoría: Deportes Carreras

Fecha de Salida: Otoño 1999

©1999 Electronic Arts. All Rights Reserved.

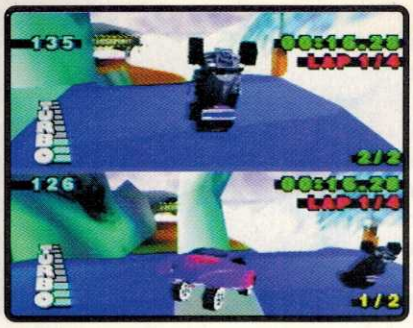
Algo importante que hay que mencionar es que éste no es un juego de carreras como los demás y tiene muchas diferencias con Beetle Adventure Racing, sin embargo le encontramos muchas similitudes con Cruis'n World. Aunque HWTR está basado en cochecitos de juguete, a diferencia (también) de Micro Machines, aquí no tratan de simular una carrera entre juguetitos usando pistas que en la realidad se usarían, como mesas con platos y cubiertos de obstáculos o en jardines o mesas de billar, sino que usan autopistas de Hot Wheels, pero con ambientes originales (de esas autopistas que son canales de plástico que unes en distintas formas).

Como ya te lo habíamos dicho, este juego es muy parecido a Cruis'n World porque, independientemente de que debes llegar en primer lugar a la meta, un factor muy importante es el hacer piruetas en el aire, sólo que dependiendo de la carrera en la que estés, ganarás puntos o turbos, los cuales, ya te has de imaginar que te ayudan para ir más rápido. Lo que hace la diferencia con el título de Midway es que en aquel las pistas son más "rectas", por decirlo de alguna forma, y son más lineales; lo que encontrarás en HWTR son pistas muy defectuosas, con muchas rampas, múltiples caminos y "loops" (o sea, caminos con giros de 360°). Además existen una infinidad de atajos bien escondidos en cada pista. Algunos de ellos son bastante lógicos, pero existen otros en los que de forma suicida debes chocar contra algo que parece parte del escenario para abrir un camino secreto.

Si usas el Controller Pak, puedes crear un archivo con el nombre que quieras y con ese se guardarán los avances que vayas teniendo y así continuar en cualquier momento tus carreras. Si no usas este accesorio, puedes continuar también, pero usando Password.

Siguiendo con las similitudes con otros juegos de carreras, encontramos algo muy similar a San Francisco Rush; cuando chocas contra algún objeto totalmente de frente y a gran velocidad, tu auto explotará; si quieres recuperarte rápidamente, deberás presionar un botón y con esto, el CPU colocará automáticamente al vehículo de nuevo en la pista; esto quita un poco de tiempo, pero es más rápido que si te esperas a que termine de quemarse. También te sirve este movimiento en caso de que te trabes en algún lugar o vayas en sentido contrario y estés totalmente desorientado.

La amplia variedad de vehículos que puedes elegir es un punto a favor. Hasta donde pudimos checar, al principio tendrás 21 autos para elegir, con varios diseños muy originales, obviamente, basados en diseños reales de Hot Wheels de varios años y modelos. Pero también hay bastantes coches ocultos, que deberás obtener haciendo cosas especiales en las pistas. Cada auto tiene particularidades, no sólo estéticas, sino mecánicas. Podrás ver el status de cada uno en la pantalla donde los eliges.

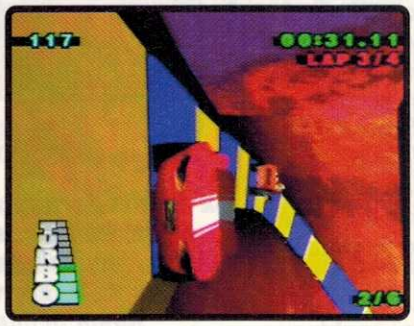


En este juego pueden participar dos jugadores simultáneamente, pero hubiera sido bueno que se pudiera jugar de cuatro, pero en fin, no todo se puede. Cuando juegan dos personas a la vez, la pantalla se divide horizontalmente. Lo bueno de esto es que los gráficos conservan la misma calidad y la misma fluidez, además es más divertido competir contra otro "humano" que contra el CPU.

Siendo de los mismos programadores, era de esperarse que hubiera alguna similitud con Beetle Adventure Racing; además de que los caminos son muy variados y muchos, hay vías alternas escondidas detrás de cajas, puertas, etc. Así que tendrás que ser muy observador en caso de que veas algo sospechoso.

Un toque original es que antes de comenzar cualquier carrera, aparecerá una pantalla con arte de los Hot Wheels, pero además te dan tips, de cómo jugar e inclusive, te dan pistas de los secretos del juego, como de los autos escondidos. También deberás estar atento a estas pantallas, ya que puedes descubrir algo útil.

El manejo del control no es muy difícil y los botones que debes usar no son difíciles de memorizar. Puedes cambiar la configuración que viene por "default", pero te recomendamos no hacerlo, pues ésta no está mal.



La movilidad es bastante buena y el sistema del juego tiene un nivel bastante alto de diversión, pues eso de andar haciendo piruetas y crear nuevas es muy entretenido. La música pudo ser mejor, pero no está del todo mal.

Habrá que esperar la versión final de Hot Wheels Turbo Racing a ver qué tal les queda pues esta primera revisión la hicimos de un prototipo, pero todo parece indicar que Electronic Arts ya le entendió a la programación de juegos de carreras de "relajo"... Por el momento es todo lo que te podemos decir de este juego y ya hablaremos de Hot Wheels Turbo Racing en otra edición de la revista, pues este título promete bastante.

Porque tú lo pediste...
Arma tu colección
con los PRODUCTOS
AUTORIZADOS

Nintendo®

¡ESPERALOS!

INTERNATIONAL Nintendo® LICENSED PRODUCT ™

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

previo

HARRIER 2001

El Harrier AV-8B. Quizá uno de los aviones de combate más efectivos del mundo. Tiene habilidades que ningún otro aeroplano del mismo tipo tiene, como el poder despegar y aterrizar verticalmente. Este aeroplano ha sido usado en los conflictos más importantes de la humanidad en los últimos años y sólo pilotos expertos podían pilotearlo. Bueno, eso era hasta que Video System decidió realizar un video juego en el que te pondrías al mando de aparatos de estos. Vamos, seamos sinceros ¿quién no quisiera pilotear un avión que despega verticalmente?

No sabemos si sea por el trato que hizo Video System con Paradigm que ellos se han especializado en los juegos con cierto aire a "simulación", o tal vez sea porque ellos realmente les gustan estos juegos, pero estamos a punto de conocer la tercera franquicia de esta compañía, que como lo podrás adivinar por la introducción del artículo, es un juego que tiene bastantes elementos de un juego de simulación. Bueno, a decir verdad la idea principal, según nos comentaron nuestros amigos en Video System era hacer el juego de simulación de vuelo más padre para el N64, pero como se dieron cuenta que esta clase de juegos no tienen muchos adeptos entre los videojugadores de consolas, decidieron darle también un toque más "Arcade".

Harrier 2001 nos pone a los jugadores en un mundo un tanto extraño en el tercer milenio, y es que en el año 2001 (tiempo en el que se desarrolla la trama de este juego) unos científicos que se encontraban trabajando en secreto en una isla casi desierta, descubrieron un nuevo elemento atómico con tanto poder que haría ver al Uranio o al Plutonio como juguete del equipo científico "Mi alegría", este elemento se llamó Prodinium. Cuando se encontraban a punto de dar a conocer este descubrimiento al mundo, un grupo armado que se hace llamar "Brotherhood" invadió la isla y se organizó de una forma tal que daba a entender que no eran novatos. Algunas investigaciones revelaron que "Brotherhood" estaba siendo financiada por los más temibles criminales y terroristas a nivel mundial, cosa que puso a temblar a las Naciones Unidas, pues si este nuevo elemento químico caía en manos de estos criminales... podríamos ir despidiéndonos de nuestro mundo.

Video System
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación

Desarrollado por Paradigm Entertainment Video Systejm

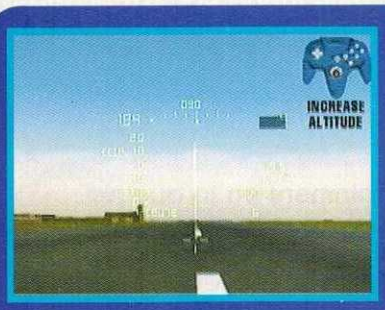
128 megabits
Memoria

Acción Simulación
Categoría

Fín 1999
Fecha de Salida

Harrier 2001 (c) 1999 Video System.

Jake Cross, un gran piloto con amplia experiencia en el manejo del Harrier AV-8B se ofreció como primer voluntario para entrar a la isla y acabar con la resistencia de "Brotherhood". Muchos pensaban que él lo hacía por su gran valor... pero en realidad era porque tenía unas cuentas pendientes con "Brotherhood".

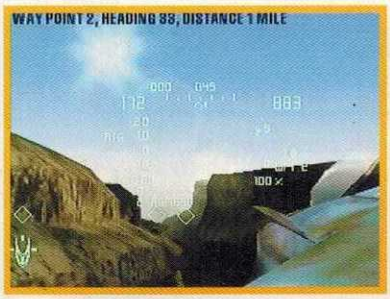


Este juego tiene un modo "Tutorial" en el que se te enseñará lo básico para pilotear el Harrier AV-8B.

Bueno, al menos este juego nos ofrece una historia interesante y con muchas cosas por descubrir, pero además de la historia, lo importante es saber qué tanto ofrece H2001, cosa que vamos a hacer a continuación.

En este juego vamos a encontrar más de 20 misiones a cumplir. Estas misiones tienen varios puntos que debes completar para que la misión sea terminada con éxito (ya sabes: Tienes que despegar sin flamear arbolitos, después elimina dos torretas, pasa por el aro y regresa antes de las 11:00 PM). Conforme vas avanzando en el juego, la cosa se pone más complicada para ti, pues el fuerte de la artillería de "Brotherhood" te estará esperando.

Hey, pero no creas que tú vas a pilotear un avión indefenso. El AV-8B tiene la posibilidad de cargar de entre 50 distintos tipos de armas. Obviamente no las puedes cargar todas de una vez, así que aquí es donde entra uno de los aspectos estratégicos del juego: Elegir qué armas vas a llevar a cada una de las diferentes misiones, pues todas tienen distintos usos y sirven mejor en ciertas condiciones. Para que te des una idea de la variedad de armas, verás que hay 5 tipos de misiles de aire a aire, nueve tipos de aire a tierra, tres tipos de ametralladoras, tres tipos de lanza misiles para seis cohetes, 17 tipos de bombas y algunos sistemas de defensas ¿Qué tal?



Los enemigos tienen un muy buen programa de Inteligencia Artificial, esto nos asegura que no serán víctimas de ataques de lejos. ¡No!, ellos planearán algunas estrategias para derribarte. Sobre todo debes tener bastante cuidado, ya que a ellos te los vas a encontrar en todas partes: En tierra, en aire, en mar y hasta escondidos en la jungla. ¿Y quién dice que no te vas a tener que enfrentar a varios de ellos a la vez?

Los efectos gráficos de este juego son excelentes. Aquí podemos ver dos de ellos: El "Lens Flare" producido por el sol y el efecto del agua.

Ya hemos hablado en varias ocasiones de lo notable que ha sido el progreso de Paradigm Entertainment en lo que ha gráficos y movilidad en sus juegos se nota. H2001 sigue mostrando este desarrollo, pues el control es notable, los gráficos son excelentes (el secreto de ellos radica en que en lugar de usar las típicas texturas generadas en cualquier herramienta gráfica, ellos usan texturas reales obtenidas de fotos de satélite, por eso se ven realistas en ese aspecto). De hecho, Paradigm está empleando en este juego una herramienta gráfica de las llamadas "de tercera generación". Esto le permite tener un mayor rango de visión, un mejor "Frame Rate", más polígonos y texturas en pantalla y la mejora en la Inteligencia Artificial.

Bueno, el juego contiene otra serie de elementos muy importantes. Algo que nos gustó bastante fue el hecho de que tuvieras varios tipos de vistas al estar jugando; lo bueno es que estas vistas están muy bien pensadas y no sólo fueron programadas para decir "nuestro juego tiene más de 30 tomas de cámara distintas". En total son 4 de estas tomas y te permiten ver el avión como si fueras el piloto, una vista de tercera persona que te da una mejor idea de lo que te rodea, una vista de tipo radar y una de multifunciones.

Harrier 2001 tendrá varios modos de juego y uno que no podía quedarse fuera era el de Multijugadores. Los programadores y diseñadores tienen pensado que los modos sean de Vs., sin embargo están trabajando para que el juego pueda tener la opción de 4 jugadores simultáneos, de lo contrario nos tendremos que conformar con sólo dos, que es lo que han asegurado por el momento.
Este juego tiene dos tipos de dificultad, las cuales varían por el tipo de control o juego que elijas. Y es que puedes escoger que el juego sea más de tipo Arcade, lo cual es como escoger dificultad media. Pero también puedes jugar en una onda más cargada a la simulación para tener un reto todavía mayor.

Harrier 2001 es un juego que ha pasado por varias etapas de desarrollo. Por cada una de estas etapas ha sufrido cambios en su nombre. ¿Qué te parecen estos nombres que habían pensado los desarrrolladores?: Harrier: Strike Force y Harrier 2000.

C·L·U·B Nintendo

HARRIER 2001

SEPTIEMBRE

D 00	L 00	M 00	M 01	J 02	V 03	S 04
D 12	L 13	M 14	M 15	J 16	V 17	S 18
D 26	L 27	M 28	M 29	J 30	00	00

OCTUBRE

00	00	00	00	00	V 01	S 02
D 10	L 11	M 12	M 13	J 14	V 15	S 16
D 24	L 25	M 26	M 27	J 28	V 29	S 30

SEPTIEMBRE

D 05	L 06	M 07	M 08	J 09	V 10	S 11
D 19	L 20	M 21	M 22	J 23	V 24	S 25
00	00	00	00	00	00	00

OCTUBRE

D 03	L 04	M 05	M 06	J 07	V 08	S 09
D 17	L 18	M 19	M 20	J 21	V 22	S 23
D 31	00	00	00	00	00	00

Harrier 2001 is a Copyright © 1999 Video System

VIDEO SYSTEM

PARADIGM ENTERTAINMENT

Zelda
Revista Club Nintendo Hamburgo #8 Col. Juarez México D.F. C.P. 06600
Nintendo
Dragon Ball
Club Nintendo
Ghost Shell
Mario The Dinosaur Hunter
Esto te va a doler
Sailor Mercury
Revista Club Nintendo Hamburgo #8 Colonia Juarez México, D.F. C.P. 06600
Mario Party
Pikachu
Link
Zelda
Ocarina of Time
Revista Club Nintendo Hamburgo #8 Colonia Juarez México, D.F. C.P. 06600
Mega Man
Nintendo
Mario Party
Revista Club Nintendo Hamburgo #8 Col. Juarez México, D.F. C.P. 06600
Yoshi
Link
Revista Club Nintendo Hamburgo #8 Colonia Juarez México, D.F. C.P. 06600

previo

NASCAR 2000

EA SPORTS

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación

Desarrollado por Stormfront Studios

128 megabits Memoria

Deportes Carreras Categoría

Fín 1999 Fecha de Salida

Este es un título bastante conocido por los fans de las carreras de automóviles, sin duda es uno de los favoritos de los aficionados a las competencias que tienen un toque más realista y con muchos elementos detallados que lo hacen bastantante veraz y aceptable para todo aquel que guste de andar cambiando opciones y checar estadísticas. Por cierto, si tú sabes o recuerdas qué son las carreras NASCAR, estas son carreras en vehículos de estructura un tanto más tradicional que las que se emplean en la F1. Pero al igual que la categoría antes mencionada, estas carreras se llevan a cabo en circuitos. Otro dato amarillista es que la gran mayoría de accidentes que ves en las secciones "chuscas" o de programas morbosos se dan en este tipo de carreras.

Nascar 2000 es la más reciente adaptación de esta franquicia de EA Sports. Como toda secuela ahora cuentas con más opciones y cosas. Sin embargo, el manejo de los autos y la jugabilidad sigue siendo un tanto rígida, pero puede considerarse aceptable de todas formas. Otra mejora del anterior NASCAR a éste, se da en la cuestión gráfica, pero no esperes encontrar un "salto cuántico" de un juego al otro: Sólo se trata de una mejoría que hay que estudiar mucho para notarla, pero mejoría a fin de cuentas. Vamos a checar NASCAR 2000 un poco más para que conozcas todo lo que nos ofrece este juego.

Credits

Este tipo de opción casi no es muy visitada por los videojugadores, pero a veces vale la pena que le echemos un vistazo, pues así conocemos mejor a las personas que hacen posibles los juegos que tanto nos divierten (o en su defecto, los que más nos aburren y así dirigir mejor nuestras opiniones) y además puedes ampliar más tus conocimientos como videojugador. Podemos checar a los miembros tanto de EA Sports como los de Stormfront Studios.

Dentro del menú principal encontramos los modos de juego y otras cosas importantes, veamos primero las que debemos checar y modificar antes de empezar un juego y también los créditos.

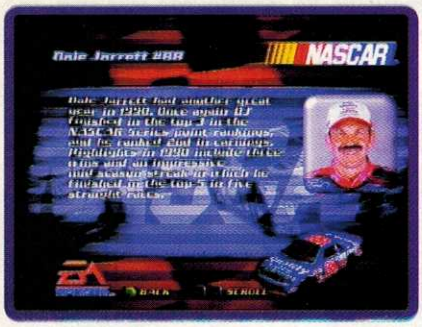
© 1999 Electronic Arts

Track Records

Este es uno que siempre checamos cada vez que hacemos una competencia muy buena o que mejoramos nuestras marcas. Como ya te imaginarás, aquí puedes checar tanto tus récords, como los de los competidores programados, que por cierto son récords impuestos por los pilotos reales de este tipo de competencias en las pistas. ¿Serás tan bueno como para romperlos?

Game Options

Dentro de esta opción puedes cambiar y seleccionar muchas cosas como la configuración de los controles, el volumen de la música y los efectos de sonido, seleccionas el tipo de sonido (mono o stereo), si quieres comentaristas o no y si quieres que aparezcan en pantalla los tiempos de cada vuelta.



Driver And Car Info

Para que conozcas mejor a los corredores, checa esta opción donde viene una pequeña reseña sobre cada piloto, además del coche que utliza. Obviamente los pilotos y los coches que encontrarás en esta pantalla son los corredores reales de este tipo de competencias, pues al tener la licencia de la NASCAR, EA puede emplear estos recursos para hacer este título más llamativo para los fans de este deporte. Algo que debemos poner en énfasis (aunque se trate de un detalle meramente estético) es lo bien que se ven las fotos de los corredores, ¡cada vez los juegos están mejor hechos!

Ahora sí. vamos con los modos de juego; debes tomar en cuenta que dentro de cada uno de estos, hay opciones que cambian la competencia, pero te recomendamos practicar bastante si no has jugado algún título de NASCAR para que te acostumbres a la movilidad.

Quick Race

Si eres muy desesperado, o de plano sólo quieres jugar mientras preparan el desayuno, esta opción te será muy útil. Aquí inicias una carrera predispuesta y con la alineación ya acomodada, así que sólo debes acelerar y ganar esta sencilla carrera, que es como si hubieras elegido Single Race.

Esta es una carrera como en Quick Race, pero aquí sí debes hacer cambios y configurar detalles antes de correr. Para que no te pierdas, te vamos a detallar rápidamente cada opción.
En NASCAR Options puedes elegir la duración de la carrera, la cual puede ser de tres vueltas mínimo ¡hasta 393!, puedes seleccionar el tipo de daños que quieras que sufran los automóviles, si quieres las banderas amarillas, el tipo de medición de velocidad (km/h o MPH), si quieres carros contrarios y la velocidad de éstos. Dentro del menú de Single Race debes seleccionar la pista, el coche, el número de jugadores, las estadísticas de tu auto y tres cosas más. En Practice pasas varias veces la pista para conocerla, en Qualify corres sólo para

Single Race

determinar la posición en la que vas a empezar y Race es ya la carrera en forma.

Championship

Pero si quieres correr profesionalmente, entra en este modo y selecciona entre una nueva temporada o una que ya hayas jugado. Después selecciona a tu corredor y ajusta algunas de las opciones que ya mencionamos en Single Race. Luego deberás practicar, calificar y correr para entrar en la temporada y correr en serio. También puedes cambiar las estadísticas de tu automóvil. Gracias al uso del Controller Pak, podrás guardar todos tus datos y avances en este modo de juego que es bastante largo.

Dentro de la pausa encontrarás opciones muy útiles como la repetición instantánea, que se puede checar desde varios ángulos (incluyendo a los demás competidores), las estadísticas de la carrera, las posiciones y el sonido.

Algo muy chistoso es que las situaciones que sucedan en la carrera serán publicadas en los periódicos, así que si llegaste en primer lugar, serás un héroe, pero si chocaste o te retiraste de la carrera, ¡serás la burla de todos los competidores!

También algo muy padre son las variadas cámaras con las que cuenta el juego y los pits son también muy interactivos. La opción de dos jugadores está muy bien, no se pierde la calidad de las gráficas dentro del juego.

Como ya te habíamos comentado, la movilidad es bastante rara, el realismo del juego y las opciones son buenas, pero la jugabilidad del vehículo deja mucho qué desear. La razón es que no sabemos si es muy lenta la respuesta del control o los frames corren un poco lento.

Te recomendamos que cheques muy de cerca la repetición instantánea, puedes verificar dónde y cuál fue tu error o si algún competidor te causó la colisión. También dentro de esta opción puedes checar a los demás participantes para que sepas cómo van y sus posiciones al momento de tu accidente. Puedes manipularla de varias maneras y de distintos puntos con respecto a la cámara.

NASCAR 2000 tiene elementos totalmente renovados del anterior juego. La movilidad ya está mucho más mejorada, pero sigue siendo un poco difícil por el factor de los valores reales y la simulación que programaron. Otra cosa en la trabajaron mucho es en la simulación de los daños del coche. Por otro lado la música está "prendida" pero permanece en segundo plano. En general estamos hablando de un juego bien hecho, sin embargo tiene el mismo problema que el anterior: La poca difusión de este deporte en nuestro país. Si eres fan de las carreras y puedes conseguir este título, te pasarás un buen rato, de lo contrario no te perderás de mucho.

previo

BATTLETANX II GLOBAL ASSAULT

A diferencia del año pasado, 3DO ahora sí se puso a trabajar en varios títulos interesantes para el N64 y uno de ellos es la secuela del juego al que le echaron muchas ganas, aunque no tuvo el éxito que esperaban: BattleTanx. Battle Tanx II: Global Assault es un juego que 3DO anunció casi a la par del lanzamiento de la primera parte, lo cual indica que han estado trabajando duro en esta secuela; inclusive siguen haciéndolo, pues saldrá a la venta hasta fin de año, pero aquí te preparamos un previo para que te vayas dando una idea de cómo va a quedar.

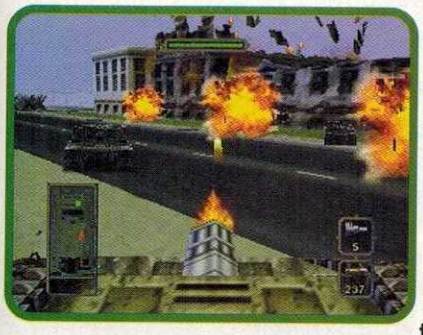
Como su predecesor, este juego tiene Story Line (historia). Si terminaste BattleTanx, sabrás que el héroe de aquel título, el carismático y bonachón Griffin Spade logró su objetivo y al final encontró a su amada Madison y se casó con ella, aunque no vivieron felices para siempre, como es común en estos casos. Esta singular pareja tuvo un hijo, al que, como aún no sabemos su nombre, lo llamaremos "Spadecito". Spadecito no era un niño normal, pues tenía poderes telequinéticos, por lo que sobresalía de los pocos seres humanos que quedaban habitando la tierra, una tierra post-apocalípticamente desolada y en guerra constante, o sea, igual que en el primer juego. Las desgracias comenzaron cuando Spadecito fue raptado por una Queen Lord maligna (hay que recordar que las Queen Lord son mujeres y que, como en esta época ficticia escasean, son adoradas y tienen mucho poder burocrático); esta Queen Lord quería explotar el talento de este muchacho, lo que da pie a que empiecen de nueva cuenta las batallas con los BattleTanx que comanda Griffin Spade para rescatar a su heredero.

Compañía	3DO™
Accesorio	
No. de Jugadores	
Clasificación	RP (Rating Pending) — Content Rated by ESRB
Desarrollado por	3DO™
Memoria	128 megabits
Categoría	ACCION
Fecha de Salida	Fin 1999

©1998 The 3DO Company. All rights reserved.

Todo este ambiente es propicio para que se lleve a cabo BattleTanx II: Global Assault, un juego en 3D, de Acción y con perspectiva de primera persona, en donde controlas principalmente un tanque con armas poderosas con el que combatirás a muchos enemigos que también usan tanques, todo esto en un futuro catastrófico. Tendrás que completar diversos objetivos, como destruír cierto número de tanques, capturar las banderas enemigas o defender la que está en tu territorio.

De primera vista, lo que se nota a leguas es que los gráficos son mucho mejores que en la versión anterior, además no son tan obscuros como antes y las texturas de los gráficos, sobre todo de los tanques, son más suaves y detallados. Según 3DO, las armas también fueron mejoradas y aquí encontrarás lanzallamas, láseres, misiles, minas, turbos, armas nucleares y misiles teledirigidos, a estos últimos los seguirá la cámara, lo cual le da más espectacularidad.

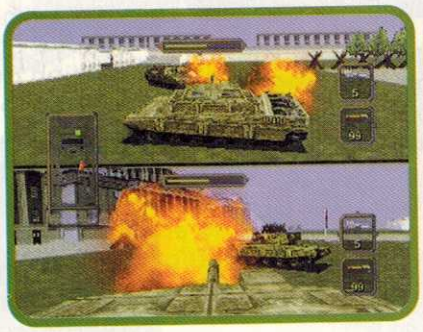


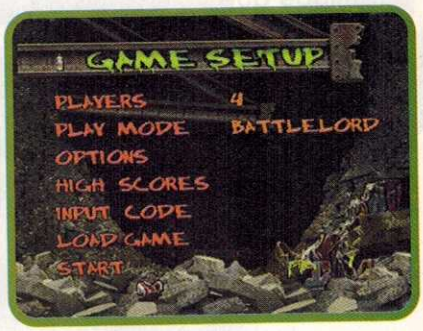
Ahora todas las batallas se llevarán a cabo en varias ciudades al rededor del mundo, como lo es Washington, Paris, Londres y Berlín y ahí, tendrás que hacer todo tipo de destrucciones para completar objetivos, como derribar la torre Eiffel, destruir el Big Ben o sostener una mega batalla en el monumento de Washington (o si te quieres ver más audaz, puedes apagar la flama del Soldado Desconocido del Arco del Triunfo... otra vez... ¡ups!), agregándole al juego al rededor de 20 niveles. Algo muy mejorado es el efecto de las explosiones y el humo, para que se vea todavía más... cómo decirlo... destructivo.

Ahora tendrás diez diferentes tipos de tanques, como la Moto, el Goliath o el M1A1, más los nuevos, como el poderoso Rhino Tank o la creación de 3DO, el Hover Tank, que es como una lancha-tanque. Cada uno posee diferentes características, por ejemplo, los tanques grandes tienen armas poderosas, pero son lentos tanto al moverse como al disparar y los tanques pequeños no son tan poderosos, pero su rapidez los compensa; los podrás usar dependiendo de la situación en la que te encuentres.

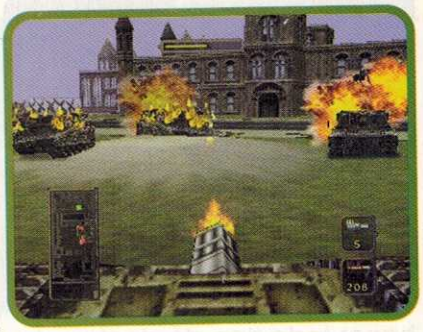
La inteligencia artificial de los enemigos está siendo totalmente mejorada, para que estos no estén nada más de adorno y te proporcionen una batalla más reñida; con esto ten por seguro que la diversión se incrementa (pero si se les pasa la mano a los programadores, también aumentará la frustración).

En el juego se incluirán siete modos de juego, seis para multijugadores (hasta cuatro simultáneos) y una para un solo jugador. Los modos son: Frenzy, donde rescatarás y protegerás a tu Queen Lord; Annihilation, donde el primero que termine con los contrarios gana; Convoy, donde deberás proteger a una flotilla de tanques; Captive, donde debes capturar a la Queen Lord del equipo contrario; Deathmatch, donde el primer equipo que logre destruir el número de tanques que les piden gana; Battle Lord, donde deberás rescatar a cuanta Queen Lord puedas y Campaign el cual es para un jugador y sigue la historia del popularísimo Griffin Spade; aquí avanzarás misión por misión y habrá cinemas display acompañando el relato.



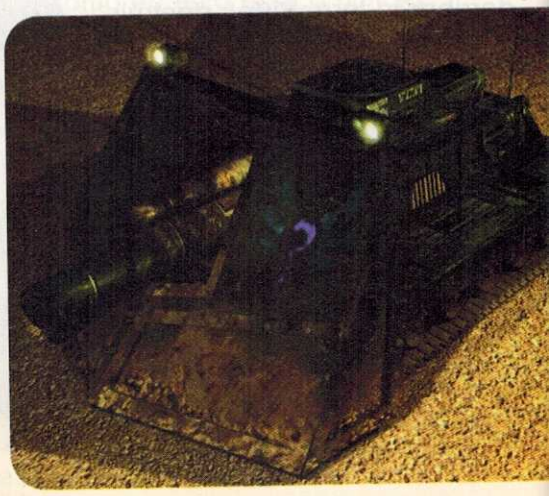


Obviamente esta secuela debía tener mejorías, pero la más notable es la respuesta que tienen los vehículos al Control Stick.



También tendrá varias perspectivas y unas muy especiales, por ejemplo, en cualquier momento podrás ver, a través del Goliath Tank, si tu fortaleza está siendo atacada, aunque no estés cerca. La fluidez del juego no se perderá, según 3DO, sin importar que estén cuatro jugadores en pantalla... habrá que ver. Los movimientos de los gráficos son más suaves y esto se debe a los 30 frames por segundo que tendrán las animaciones.

Pues nosotros esperamos que BattleTanx II: Global Assault sea mucho mejor que su antecesor, pues aquel prometía bastante, pero creemos que los programadores se quedaron con muchas ideas en el tintero; ojalá que estas ideas sean plasmadas en la secuela. De lo que debes estar seguro es de que te hablaremos de nuevo de este título en cuanto tengamos más información de las nuevas peripecias de Griffin Spade... y de Spadecito.

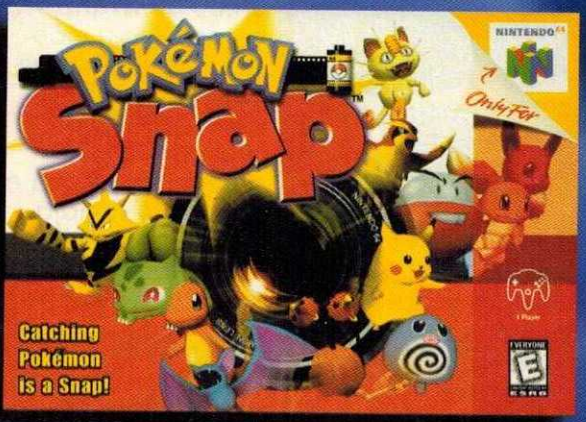


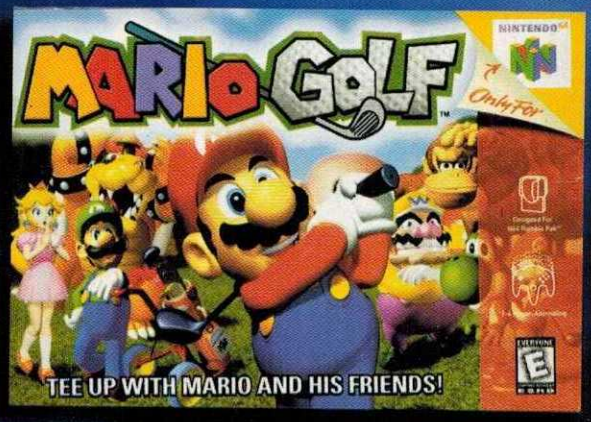
Cartelera de estrenos de VIDEOJUEGOS

BLOCKBUSTER VIDEO®

MARIO GOLF

POKÉMON™





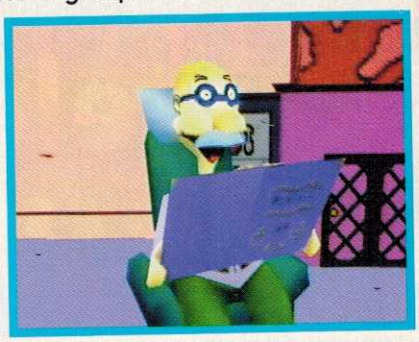
Blockbuster® te descuenta $15 en la renta de un videojuego

Válido de lunes a jueves. No aplica con otras promociones. Válido en tiendas participantes. Válido del 1º de septiembre al 31 de septiembre de 1999. Válido uno por membresía.

a fondo

Rugrats scavenger hunt

THQ no sólo hace títulos con violencia y aquí no veremos nada por el estilo, este juego está basado en la exitosa serie llamada Rugrats o como la conocemos aquí en nuestro país: Aventuras en Pañales. Aunque tiene uno que otro detalle de la película como la aparición de Dil (el hermanito de Tommy). Como cualquier niño pequeño, los personajes de Rugrats tienen una imaginación bastante desarrollada, así que asocian todo tipo de situaciones con aventuras en otros lugares. Aquí nos encontramos con que la familia de Tommy va a pasar un buen rato con un juego de tablero, después de decidir el modo de juego, sucederá un evento que hará que los bebés cumplan una misión jugando con el tablero. Pero veamos más de cerca este entretenido título.

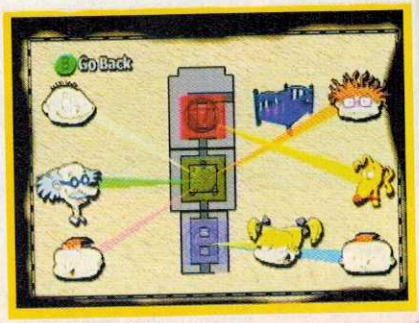


No podemos dejar de hacer una comparación con Mario Party, pero queremos enfatizar que en el título de Nintendo, interactúan los cuatro personajes a la vez en ciertos momentos y en Rugrats no. También avanzan por turnos, pero no tienes tantas opciones y obstáculos como en MP, queremos creer que está enfocado a los videojugadores más jóvenes o con poca experiencia, por eso las pocas funciones y cosas que debes hacer.

En Rugrats tienes tres distintos modos de juego, todos son semejantes, pero los objetivos son distintos, primero revisemos lo que debes saber antes de comenzar a jugar.

Antes de Empezar

Al iniciar un tablero (con excepción de Reptar Rally), puedes elegir distintas opciones antes de avanzar. Lo primero y más importante son las casillas que tu personaje va a avanzar, lo cual determinarás con el giro de la sonaja. Pueden ser de una a cinco casillas y cuentas con un comodín. El Toy Chest te muestra las tarjetas que hayas conseguido durante el juego hasta ese momento, estas tarjetas son ítems que te ayudarán a pasar ciertos obstáculos del juego. También puedes ver el tablero entero, tu ubicación, así como la de los demás jugadores y de los "enemigos". Puedes además intercambiar tus galletas por ZZZZ's y viceversa (ya sabemos que quieres saber sobre los ítems, no te desesperes), aunque esto te evita avanzar. Finalmente en Player Status ves las estadísticas de todos los videojugadores así como las de Angélica, las piezas que vayas completando y los tesoros que lleves acumulados.



©1999 THQ INC.

Compañía: THQ Inc.

Accesorio:

No. de Jugadores:

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: Real Time Asociates Inc.

Memoria: 128 megabits

Categoría: Juego de Tablero

Fecha de Salida: Junio 1999

Las casillas que avances no están predeterminadas, así que puedes moverte con algo de libertad, es decir, si no hay algún tipo de obstáculo, puedes avanzar hacia donde quieras, si durante el juego llegas con Spike, el perro de Tommy. Ahora, montado en él, puedes avanzar otras cinco casillas además de las que llevabas.

Cada bebé empieza con 30 ZZZZ's, que funcionan como una especie de "energía"; conforme avanzas, pierdes cierto número de ZZZZ's, por lo que debes tomar siestas durante el juego, dependiendo del número que tengas será la cantidad de ZZZZ's que recuperes.

Las Casillas

Te vamos a explicar para qué sirve cada una de las casillas del juego, pero recuerda que puedes activar la opción que las cubre, por lo que no sabrás hacia dónde ir con seguridad, pues no podrás ver la figura de la casilla.

ZZZZ's Cat Nap (+5): Cuando llegas a esta casilla, tu bebé se quedará dormido y al despertar habrá recuperado cinco unidades de energía.

ZZZZ's Cat Nap (+2): Sucede lo mismo con esta casilla, sólo que aquí ganas únicamente dos unidades de energía.

Toy Chest: Aquí obtienes una tarjeta que podrás usar posteriormente. Con ellas puedes hacer varias cosas, pero sigamos. Recuerda que debes usarlas antes de girar la sonaja.

Cookies: Cuando las casillas son azules, puedes obtener una o cuatro galletas. Pero si la casilla es roja, pierdes una o dos galletas, dependiendo del número de galletas que se muestren en la casilla.

Dil Square: Cuando algún personaje cae en esta casilla, Dil llegará en su cochecito de reptar y cambiará todas las casillas por donde pase.

Search Square: Esta es muy importante, pues cuando caes aquí tienes la oportunidad de buscar en uno de los sitios que te mostrarán iluminados y si tienes suerte, podrás obtener uno de los ítems que necesitas para ganar ese tablero.

Sandbox Square: Cuando ya se hayan encontrado todas la piezas, las casillas de Search serán cambiadas por estas, donde tu bebé estará a salvo de los demás.

Door: Esta es la entrada a otro cuarto, no cuenta como casilla.

Secret Passageway: Cuando llegas a esta casilla, abrirás un pasaje secreto dentro del cuarto.

Crib: Cuando caes en esta casilla, tu mamá te pondrá en el corral donde tendrás que hacer algunos movimientos para salir.

Los Objetos

Compass: Este objeto permite al bebé moverse hacia donde quiera en el tablero.

Screwdriver: Estos ayudan al bebé a introducirse en los pasajes secretos.

Magnifying Glass: Con esta lupa tu bebé tendrá mayor poder de búsqueda de los objetos.

Dust Bunny: Este conejito aparecerá en los lugares ocultos que estén vacíos. (Se ve que hubo barata de conejitos)

Las Tarjetas

Para obtener una tarjeta, debes llegar a esa casilla y cambiar seis galletas por una tarjeta.

Bring Susie Here: Con esta tarjeta podrás llamar a Susie a tu casilla, pero sólo se usa en Pirate Treasure Hunt.

Send Angelica Away: Para deshacerte de la molesta Angélica, usa esta tarjeta y la enviarás a otra habitación. Sólo puede ser usada en Angelica's Temple of Gloom.

Bring Angelica Here: Pero si quieres que venga a tu casilla, usa esta tarjeta. Sólo puede ser usada en Angelica's Temple of Gloom.

Send Baby Away: Con esta tarjeta puedes deshacerte de otro bebé y enviarlo a otra habitación.

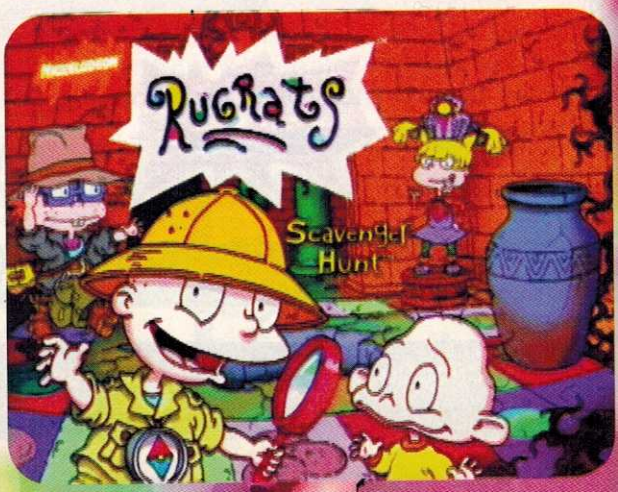
Bring Baby Here: Como te podrás imaginar, con esta otra traes a un bebé a tu casilla.

Reptar: Con esta tarjeta te conviertes en Reptar por un turno, puedes avanzar hasta cinco casillas y además eres invulnerable a cualquier enemigo.

Set Spin: Si usas esta otra tarjeta, podrás avanzar las casillas que quieras en lugar de girar la rueda.

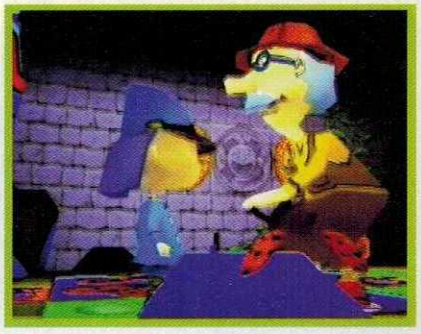
Los Tableros

Ahora que ya conoces los elementos del juego, vamos a pasar a cada uno de los tableros con una pequeña explicación para que puedas jugar a gusto. Así como lo más sobresaliente de cada tablero.



Angelica's Temple Of Gloom

No necesitamos decir a qué famoso aventurero nos recuerda... Sucede que el padre de Tommy adquirió unas estatuas aztecas, pero Angélica las quebró y el deber de los bebés es recuperar todas las piezas antes de que Angélica recupere las de ella, este modo es cooperativo pues los bebés deben aliarse para vencer a Angélica (justo como en la caricatura).



Las piezas que vayan encontrando tanto los bebés como Angélica serán mostradas en el área de Status, Angélica

puede tomar una pieza de los bebés y los bebés una de ella, así que ten cuidado.
Para evitar que Angélica te quite, ya sea la pieza de estatua o todas tus galletas, debes darle diez de éstas para tenerla contenta, el abuelo te dará galletas si llegas a su casilla.

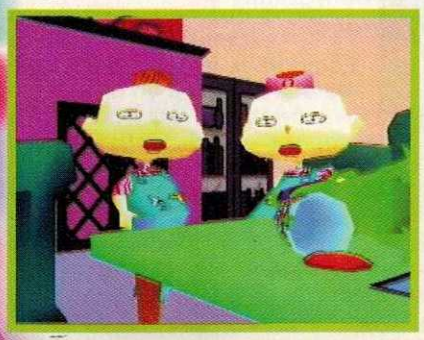
Pirate Treasure Hunt

Cuando el papá de Tommy agrega el barquito que acaba de construir al acuario, Angélica les propone a los bebés que aquél que encuentre las cuatro piezas del tesoro, lo compartirá con ella. Aquí cada bebé ve por su propio bienestar, debes conseguir un collar, una moneda, una gema y un anillo para ganar.

Cuando en este tablero se encuentran dos bebés en la misma casilla, jugarán un mini-juego con la temática de "piedra, papel o tijeras". Pero con "bola de cañón, bandera y espada". Como ya te darás cuenta, la bola de cañón le gana a la espada, la espada corta la bandera y la bandera tapa a la bola. Si hay un empate, seguirán jugando hasta que deje de pasar.

Reptar Rally

El último modo, aquí los bebés derraman chocolate sobre el tablero de reptar, por lo que su imaginación los lleva a la era mesozoica para ayudarle a limpiar el desorden. El objetivo del juego es colectar cinco de quince tipos de dulces.



Este modo tiene varios niveles que debes subir, además cuentas con las opciones (no todas) de los demás modos. Dentro de este tablero encontrarás diferentes tipos de ítems que deberás usar parar ganar. Tenemos los diferentes tipos de dulces, llaves y catapultas, entre otros.

previo

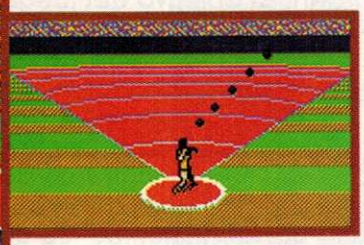
INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Alguien con muy buena memoria, o con bastante tiempo en este negocio de los videojuegos (el primer nombre que nos viene a la mente es el de "Gus") recordará la serie de Track and Field de Konami. Esta franquicia la vimos primero en Arcade, después en consolas de Nintendo y después de bastante de no oír de ella, Konami se prepara a lanzar un nuevo juego para el GB y GB Color. Al igual que anteriores juegos de la serie, en International Track & Field debes competir en distintos eventos, que esta ocasión pertenecen al Decatlón, o sea: 10 eventos de pista y campo entre los que podemos mencionar el lanzamiento de bala, de jabalina, 100 metros planos, salto de longitud o el lanzamiento de disco.

Generalmente, la velocidad o potencia que tenga tu personaje la determinas dependiendo de qué tan rápido presiones los botones y ese mismo modo de juego se ha mantenido a lo largo de la historia hasta llegar a esta versión. Digamos que ha sido la característica de esta serie y por ningún motivo se va a perder algo tan tradicional. Obviamente y dependiendo el evento en el que vayas a competir, las funciones de los botones pueden variar un poco, pero siempre será lo mismo.

Este título tiene 3 modos de juego principales. En el primero, compites en un evento largo contra algunos participantes controlados por el CPU o algunos amigos (por turnos) en las 10 competencias del Decatlón; el que obtenga más puntos será el ganador. El segundo modo de juego es más interesante y es llamado "Succes Mode", pues ahí te dedicas a entrenar a un personaje desde su etapa universitaria por dos años y llevarlo a competir a los torneos estatales, regionales y -¿por qué no?- a las Olimpiadas. En este modo de juego puedes elegir a distintos personajes preestablecidos, así que para tomar la función de Coach, debes tener cuidado desde la elección de tu pupilo, pues muchos de estos personajes tienen diversas aptitudes y desventajas, donde es importante explotar las ventajas y trabajar muy duro para corregir las imperfecciones del atleta. El tercer modo es el sencillo de entrenamiento, donde eliges jugar uno solo de los eventos para perfeccionar tus habilidades y así obtener mejores resultados en los dos modos de juego anteriores.

Gracias a que este juego cuenta con batería, podrás guardar de forma sencilla y rápida todos tus avances en el modo de "Succes". Pero además de eso también se podrán quedar para la posteridad todos los récords y marcas que se impongan en alguno de los 10 modos de juego. Por cierto, este título será tanto compatible con el GB como con el GBC, así que es probable que se aprovechen funciones como el puerto infrarrojo para la transferencia de récords o el GB Printer, pero no es una información que esté aún confirmada por la gente de Konami.



Ya anteriormente habíamos dicho que nos parecía una excelente idea que las compañías revivieran algunos de sus clásicos en el formato portátil del GB, haciéndole algunas mejorías para que no perdieran su vigencia. Ya vimos juegos como Super Mario Bros. o R-Type DX lograr este objetivo y nos da gusto que otras compañías como Konami, lo logren sin problema alguno. Por el momento es lo único que podemos adelantar del juego, pero esperamos pronto hablar un poco más a fondo de él.

Compañía: KONAMI

Compatible: GAME BOY COLOR

Clasificación: EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: KCE

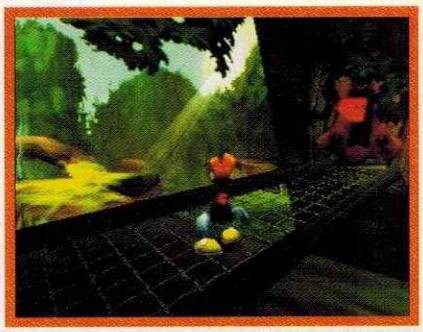
Memoria: 8 megabit

Categoría: Deportes Dacatlón

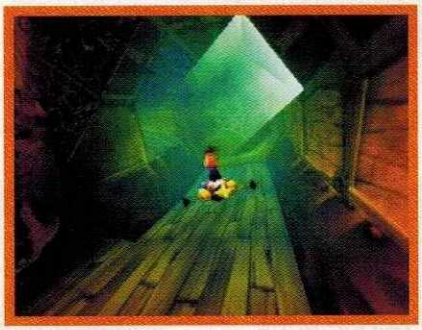
Fecha de Salida: Septiembre 1999

previo

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE



Esta es la primera aparición de este personaje para cualquier sistema de Nintendo, sin embargo lo hace de una forma bastante espectacular. Rayman 2 tiene un gran potencial para jugadores de todas las edades. Gracias a sus gráficas al igual que su historia, cualquier persona lo puede jugar. El control o "Gameplay" es de lo mejor, digamos que es como un "equivalente" al Super Mario 64, cuando éste apareció, así que podrás jugarlo sin ninguna dificultad. A decir verdad, llegamos a pensar que Rayman 2 sería era UN TITULO MÁS de aventura, sin embargo los chavos de UBI Soft han demostrado el por qué llevan tanto tiempo en su desarrollo.



Ubi Soft
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
Ubi Soft

256 megabits
Memoria

Acción Aventura
Categoría

Otoño 1999
Fecha de Salida

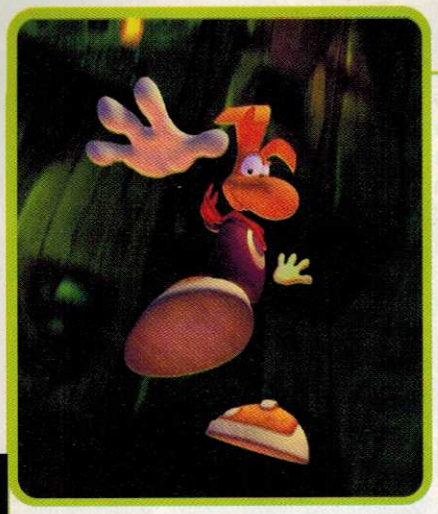
Historia:

Después de que Rayman logró erradicar a los Piratas de Oblivion de su preciado planeta natal, nuestro héroe ya no necesitaba más de sus poderes, por lo que se dedicó a una vida cómoda y tranquila. Sin embargo, el capitán de los piratas, Razor Beard, no se pensaba dar por vencido tan fácilmente, por lo que reclutó más tropas y se encaminó a terminar lo que había comenzado. El pronto regreso de los piratas fue una gran sorpresa para todos los habitantes de este planeta. Su primer objetivo fue el de capturar a Rayman y seguir con sus planes de encarcelar a todos las pobres e indefensas criaturas para venderlas a un circo intergaláctico. Para desgracia de Rayman, los Piratas de Oblivion comenzaron a hacer funcionar sus máquinas, para bloquear la entrada de la luz del sol y el brillo de las estrellas. Tiempo después de esta tragedia, los piratas capturaron a un buen amigo de Rayman: Globox y lo encerraron junto con su amigo. Lo bueno es que Globox traía un presente para nuestro héroe de parte de la hada Ly. Al entregarle a Rayman unas cuantas Silver Lums, obtuvo la fuerza necesaria para salir del barco Pirata junto con Globox, sin embargo, antes de caer a tierra, Globox se pierde en el aire, y tristemente los amigos se separan. Así comienza la nueva aventura de Rayman en busca de la libertad de sus amigos y de todos los habitantes de su planeta.

Como podrás darte cuenta, la historia es buena, ya que te dan un buen motivo para una secuela. Por otra parte, el desarrollo de la trama y los diálogos son muy entretenidos. No nos gustaría adelantarte demasiado o por lo menos contarte mucho de la historia porque en verdad se pone bastante bueno desde el principio. Lo que sí te podemos decir es que hay bastantes personajes que interactúan con Rayman e influyen en sus habilidades y poderes. Mejor pasemos a ver a las criaturas antes de que "hablemos de más".

© 1999 Ubi Soft Entertainment

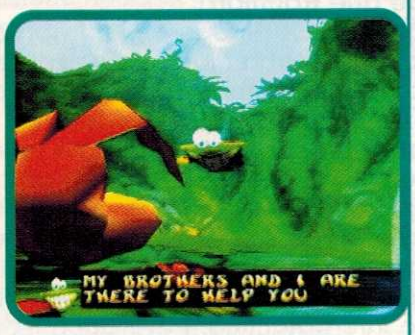
Personajes:



Rayman: Como ya lo explicamos, él es nuestro héroe que dará todo por salvar a su planeta junto con sus habitantes. Los poderes y habilidades de Rayman dependen mucho de los objetivos que completes o de los mismos niveles, pero eso lo veremos un poco más adelante.

Globox: El amigo más cercano de Rayman y el personaje que lo impulsa a salir de su captura. Al escapar de uno de los barcos piratas, Globox y Rayman se separan, por lo que representa una gran responsabilidad para Rayman el encontrar a su amigo sano y salvo. De hecho, en alguno de los niveles, deberás de hacer que este simpático personaje te eche la mano para seguir tu camino.

Murfy: Estos insectos verdes, te echarán la mano en lugares y situaciones específicas. ¿Cómo? Pues diciéndote qué es lo que tienes que hacer y qué botones tienes que utilizar para lograr cierto movimiento que necesites saber.



La verdad son de gran ayuda pues casi nadie lee todo el instructivo antes de comenzar a jugar ¿no crees?

Ly: Ella es el hada del bosque, quien desde la aventura anterior ha ayudado a Rayman en las situaciones más difíciles. Desgraciadamente, también ha sido capturada por los piratas, por lo que tendrás que buscarla antes de que sea demasiado tarde. Una vez que la encuentres, ella te irá dando poder para que enfrentes a estos bandidos intergalácticos.

Polochus: Este personaje es el dios de los sueños, sin embargo, gracias a que las máquinas de los piratas están bloqueando la luz del sol y las estrellas, es el único que puede enviar a Rayman hasta las mismas entrañas de la nave pirata de Razor Beard y erradicar las tropas piratas de una vez por todas. Pero para despertar al dios de los sueños, Rayman debe encontrar las 4 máscaras que se encuentran a lo largo del planeta, obviamente resguardadas por criaturas místicas en templos llenos de peligros.

Smallbeings: Estos reyes te pueden ayudar bastante en tu búsqueda por las máscaras de Polochus, dios de los sueños.

En cada nivel encontrarás a uno de ellos, así que búscalos bien, pueden estar encerrados en cualquier parte, sólo necesitas abrir bien los ojos y saber qué movimiento utilizar para alcanzarlos.

Personajes:

Piratas de Oblivion:

Una horda de robots que se encuentran bajo las órdenes de Razor Beard, capitán de dichos piratas. Ellos hacen todo el trabajo pesado para construir máquinas en los planetas que colonizan, así como capturar a toda clase de criaturas para venderlos a los circos intergalácticos.

Razor Beard:

El es el capitán de los Piratas de Oblivion (el malo en jefe). Después de la humillante derrota contra Rayman, Razor Beard regresa para tomar venganza y antes que nada, manda a construir unas máquinas para que bloqueen la luz del sol y las estrellas, fuente de energía de Rayman, para comenzar su ataque sin que nada ni nadie interfiera en su contraataque.

Lums y otros elementos:

Dependiendo del color de los insectos que Rayman se encuentre, será como te ayuden. Veamos esto más en detalle, pues son de gran utilidad. También debes hallar unas jaulas para liberar a varias de las criaturas del planeta.

Lums Amarillas:

Estas Lums son las que principalmente debes de encontrar ¿para qué? Pues para que Rayman recupere todo su poder. Entre más Lums amarillas tengas, tus golpes serán más fuertes y eliminarán más rápido a tus oponentes. Así que no permitas que se te escape ninguna.

Lums Verdes:

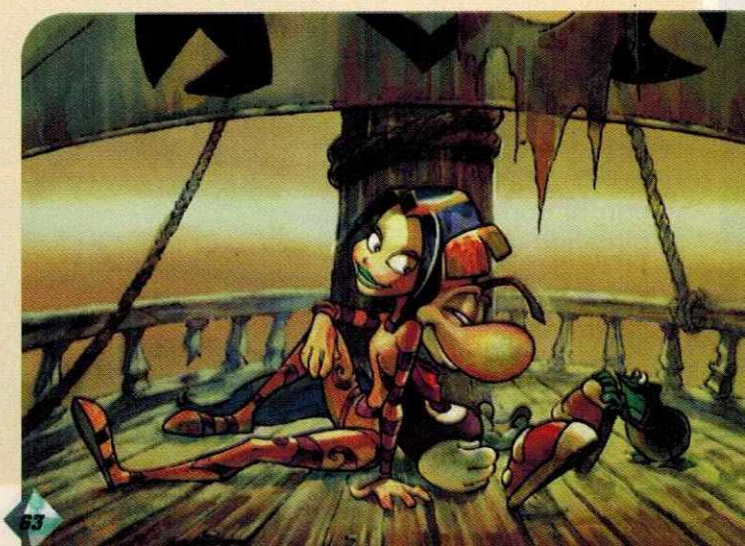
Ellas representan un tipo de media meta, por lo que si después de tomar una de estas Lums, eres vencido, regresarás a donde tomaste la última de éstas.

Lums Azules:

Como Rayman también tiene que buscar diferentes cosas bajo el agua y no siempre hay un pez gigantesco que suelte burbujas con aire, estas Lums le dan un poco de oxígeno para que logre llegar a su destino.

Lums Rojas:

Capturando estas Lums, Rayman recuperará parte de su energía perdida. Si Rayman tiene poca energía, no dudes en buscar varias de estas Lums para evitar que te regresen demasiado en la escena. En algunas ocasiones, cuando agarras una de estas Lums, se escucha un reloj haciendo "Tic, Tac", eso significa que han aparecido varias Lums rojas que sólo permanecerán unos segundos, por lo que tendrás que darte prisa si quieres agarrarlas todas.



Jaulas: Como podrás suponer, los piratas han capturado a varias Lums Amarillas y algunos reyes Smallbeings dentro de jaulas. Rómpelas para liberar a las criaturas que se encuentren dentro y así alcanzar un porcentaje mayor de criaturas salvadas y además esto te ayuda para incrementar tu energía

Niveles:

Rayman cuenta con bastantes movimientos para superar los obstáculos con los que se encuentra, sin embargo, varían mucho dependiendo de las situaciones y complejidad de los niveles, así que mejor veamos cada uno de los escenarios para que te des una mejor idea de todo lo que puede hacer Rayman.

The Fairy's Galde:

Lo primero que se te presenta en este nivel es que tienes que nadar para encontrar unas cuantas Lums escondidas. También deberás de hacer uso de las manos de Rayman para escalar o aferrarte a las vainas y así alcanzar lugares altos o algo lejanos. De hecho, aquí te enfrentarás a los primeros piratas, así tendrás la oportunidad de perfeccionar tus técnicas de ataque. Encuentra y desactiva los switches para abrir las diferentes puertas. Por cierto, aquí también tendrás que aprender a cargar con barriles de dinamita y emplearlos sabiamente. Otro punto importante es saber utilizar los "aros" que están en el aire, recuerda que cada uno tiene una distancia determinada a la que te puedes agarrar de él.

Learn:

Como te podrás imaginar, en este nivel te dicen cómo realizar los movimientos más básicos para que te vayas acostumbrando al control, debes saltar, utilizar el cabello de Rayman como hélices para suavizar tu descenso y así superar grandes precipicios, la verdad nada muy complicado.

The Marshlands of Awakening:

Aquí aprenderás a esquiar por las buenas o por las malas, ya que no te quedará más que aguantar la presión de esquiar sobre un pantano lleno de criaturas nada amigables. Al aparecer, éste es el primer nivel en donde puedes sacar el primero de los niveles extra, ¡ponte abusado para que no lo pases de largo!

The Cave of Bad Dreams:

Este es el primer nivel extra, la verdad es que te recomendamos que regreses cuando tengas bastante nivel de energía, ya que sí que está muy difícil debido a los precipicios y la velocidad que necesitas para superar los obstáculos.

The Sanctuary of Water and Ice:

Este es el primer santuario en donde encontrarás una de las máscaras de Polochus, para que te pueda llevar hasta la Nave de Razor Beard, sin embargo no será nada fácil, primero tienes que abrir las puertas del templo encontrando 2 llaves, después deberás de aguantarte la taquicardia en una de las escenas más rápidas de deslizamiento para llegar hasta el guardián de hielo, al cual tendrás que vencer para obtener la preciada máscara.

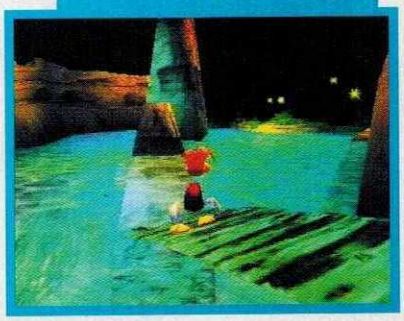
The Bayou:

Aquí eres perseguido por uno de los navíos piratas, de hecho te sigue muy de cerca, por lo que deberás de ser rápido para saltar entre los puentes, ya que aparte de que el barco te está atacando, él te va destrozando los puentes por los que brincas, así que abusado. Aquí encontrarás a unos piratas fortachones a los que tus golpes no les harán mucho daño, mejor guíalos hacia un precipicio y salta para que caigan al abismo.

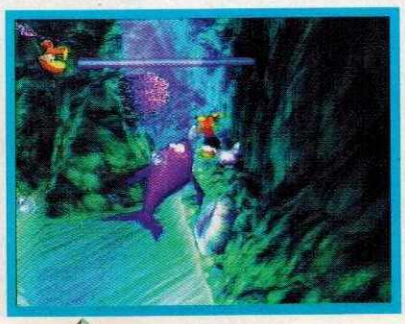
The Menhir Hills:

Este nivel está de lujo, de hecho es el primero en donde tienes que cabalgar sobre un pequeño cohete con pies para poder atravesar un vasto camino lleno de peligros. Aquí encontrarás a un aliado de nombre Clarck que te ayudará a derribar algunos muros.

Whale Bay



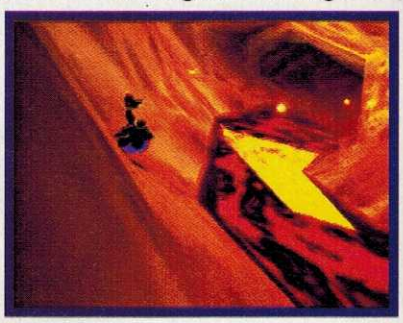
Una de las atrocidades de los piratas es el haber capturado a las ballenas para utilizar su grasa para sus máquinas de guerra. Rayman tiene que salvar a la última para detener un poco los planes de Razor Beard. Este nivel es algo claustrofóbico, ya que debes de nadar en busca de Lums Azules para evitar que nuestro héroe se quede sin aire. Una vez que logras liberar a la ballena, debes de seguirla y capturar sus burbujas antes de que otros peces las tomen.

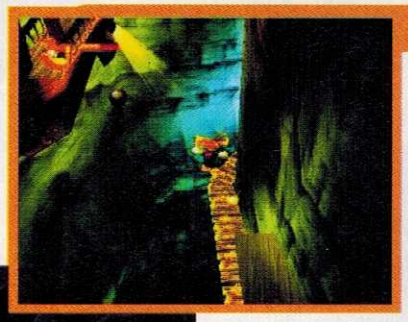


The Wilderness: Por fin, ya estás muy cerca de Globox, sin embargo, antes deberás pasar por el nido de una gran araña y así rescatar a tu cuate para que a su vez él te eche la mano con su habilidad para llamar a pequeñas tormentas, pero protégelo bien, ya que se espanta muy fácilmente. Recuerda que siempre tienes que ver bien todo el terreno, porque tal vez lo que buscas está bien escondido.

The Echoing Caves: Esta es una zona bastante bien resguardada de los piratas de Oblivion, así que antes que nada, deberás de encontrar los 4 switches y desactivarlos para poder entrar. Una vez adentro, debes volar utilizando los barriles de pólvora ¿cómo? Pues pasa cerca de una antorcha y saldrás disparado, el controlar el barril no es nada fácil, sin embargo debes de recordar soltar el barril antes de que choque con algo.

The Sanctuary of Lava and Fire: Este es un gran laberinto ubicado en un volcán activo, por lo que tendrás que fijarte muy bien en dónde pisas. Lo más trascendental de este nivel es el hecho de que en algunas plantas del nivel, crecen unas frutas, mismas que deberás de utilizar, ya sea para aventárselas a algún enemigo o para subirte en ella y así poder avanzar sobre la lava ardiente. En verdad esta es una de las escenas más desesperantes del juego, sin embargo, no es imposible. Aquí encontrarás la segunda máscara de Polochus.





The Great Rift: Una vez más, Rayman es asediado por una de las naves piratas, sólo que en esta ocasión, los piratas te tiran con todo para impedir que sigas avanzando en sus nuevos dominios. En esta parte del juego la acción está "de a peso", ya que tienes que moverte muy rápido para evitar que caigas a un precipicio.

The Roof of the World: Este nivel realmente es espectacular, ya que Rayman debe de subir a una silla que está sujeta a una línea, todo lo que debes de hacer es esquivar los obstáculos, sin embargo, no es la silla la que gira al rededor de la línea, si no que todo el escenario se mueve al rededor de la silla.

The Sanctuary of Earth and Stone: Este santuario está bastante complejo, ya que debes de hacer circo maroma y teatro para pasar por todos sus niveles ¿como qué? Pues sólo tienes que ser rápido para saltar, preciso para caer y hábil, para resolver los misterios de este templo.

Beneath the Sanctuary of Earth and Stone: Aquí la cosa se pone peor que nunca, por lo que el hada Ly te da algo de poder para que puedas subir o bajar a tu gusto al hacer el movimiento de hélice, pero a nuestro parecer, en lugar de hacerte un favor, parece que te avienta al rodeo ya que la dificultad de este nivel es muy alto, no sólo tienes que volar a través de estrechos y el impulso del viento te hace las cosas verdaderamente difíciles. Al llegar al centro de este templo obtendrás la tercera máscara, sólo falta una para que Polochus te lleve hasta Razor Beard.

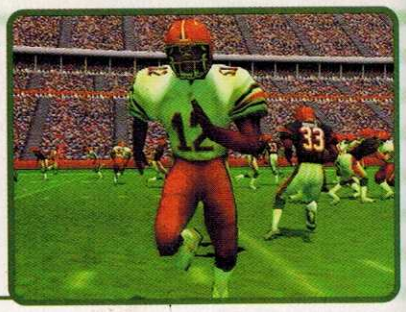
Como te podrás imaginar, el juego aún tiene para mucho más, por lo que te presentamos algunas fotos extras de los niveles posteriores. Es increíble la cantidad de creatividad que han derrochado en este juego y créenos que sabemos muy bien que en cuestión de videojuegos, una foto te dice una 3ra parte de lo que queremos decirte, ya que tienes que ver la animación, escuchar la música y sentir el control, por lo que el comentario final de tus amigos de Club Nntendo es que no te dejes conformar con las imágenes que te presentamos o con lo que te contamos acerca del juego, Rayman 2 está tan bien hecho que merece que le prestes toda la atención, que lo juegues con calma, y que lo disfrutes, ya que hay muy pocos equipos de programadores que saben mezclar diferentes elementos para hacer un juego lleno de emoción, trama, acción y lo más importante diversión, como lo llegaron a hacer con este extraordinario título.

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

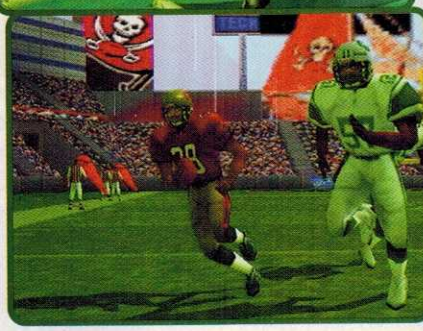
previo

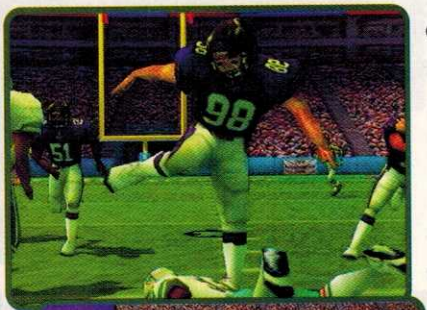
NFL QUARTERBACK CLUB 2000

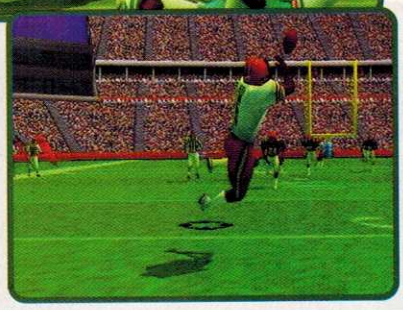
Hace un par de meses tuvimos un previo del juego de NFL Quarterback 2000 para el N64. Ahora, la pregunta que te debe de asaltar en este momento es ¿Y por qué van a hablar de nuevo de él? Bueno, el motivo es más que suficiente: Ver el gran avance que han logrado los programadores de Iguana con este título.



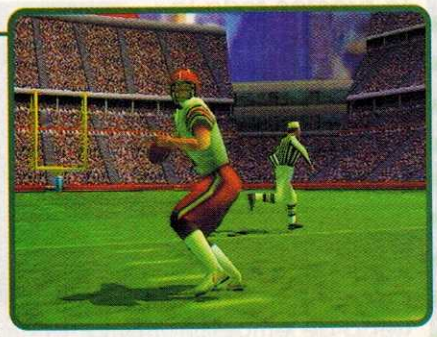
De las fotos que mostramos en aquella ocasión a estas, existe una gran diferencia. Primero que nada, ya no está el molesto letrerito ese de "Work in Progress", eso ya es ganancia. Sin embargo, de lo mejor viene en el aspecto gráfico; simplemente hay que echar un vistazo muy detenido a la calidad gráfica del juego. Cualquiera podría pensar que estas imágenes son "renders" previos que hacen algunas compañías como para decir: "Miren, más o menos así va a quedar mi juego, pero con un poquito menos de definición". Pero este no es el caso, pues lo que estamos viendo son imágenes directas del juego de N64 de NFL Quarterback Club 2000. Se ven muy bien ¿no? Definitivamente Iguana ha puesto mucho énfasis en este aspecto y en el de la animación. NFL QBC 2000 es uno de los títulos más impresionantes en cuestiones gráficas que han aparecido para el N64 y así ha sido desde que apareció el primer juego de esta serie. Ahora Iguana tiene la ventaja de usar nuevas herramientas gráficas (3™ Generación) así como nuevos modos de Motion Capture. En total se capturaron más de 1,200 movimientos nuevos entre los que hay celebraciones especiales de algunos jugadores. De hecho, la gran parte de estos movimientos fueron capturados por jugadores profesionales de los Jets de NY (¡Claro! Pues les quedan muy cerca a los cuates de Acclaim las instalaciones de este equipo).







Otro detalle en el que se puede ver el excelente trabajo gráfico de los cuates de Iguana es el deterioro que va sufriendo el terreno de juego conforme transcurre el encuentro. Si tú estás jugando en el área y por ahí se llevan a cabo el grueso de las jugadas y las tacleadas, el pasto se comenzará a deteriorar. Si el clima es lluvioso, entonces el terreno se deteriorará más rápido y de distinta forma. Lo mismo pasará si está nevando. Esto es sólo un detalle gráfico pero que se ve muy bien.



Compañía
ACCLAIM SPORTS

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

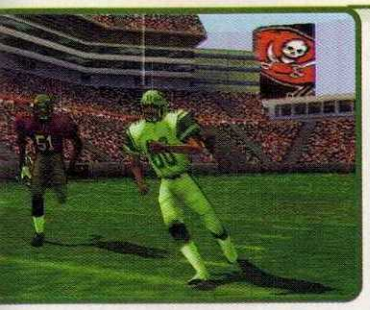
Desarrollado por
IGUANA ENTERTAINMENT

256 megabits
Memoria

Deportes Football
Categoría

Fin 1999
Fecha de Salida

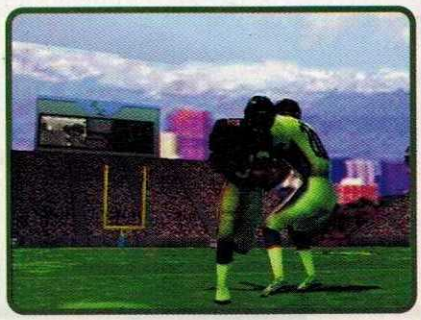
NFL Quarterback 2000 (c) 1999 Acclaim Entertainment. Game developed by Iguana. This game is a official product endorsed by the NFL.

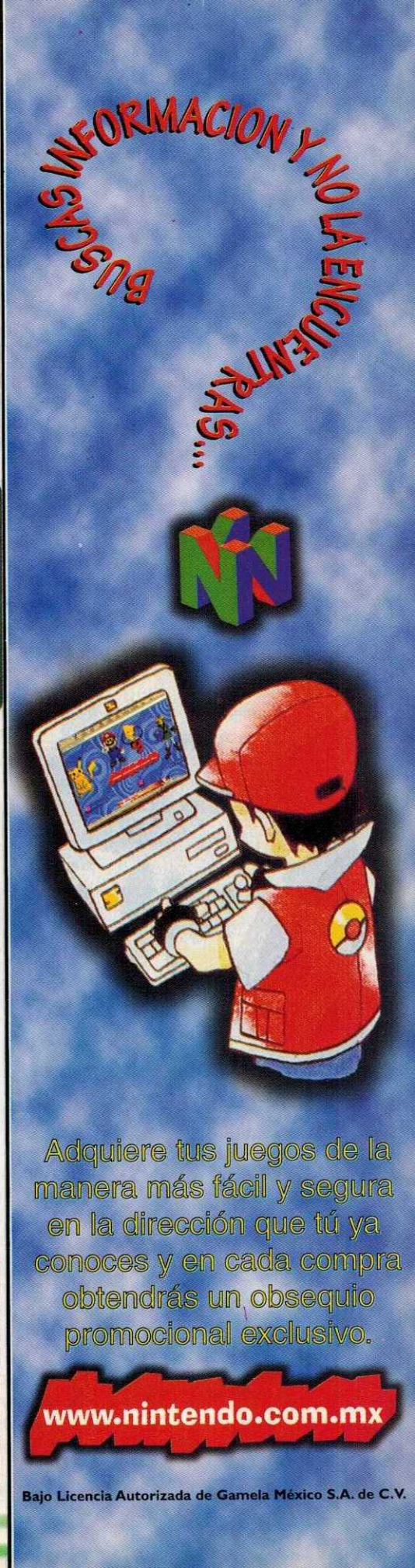


Ahora hablaremos de otras mejoras que se hicieron al juego, aunque algunas de ellas también entran dentro del orden de cuestiones gráficas, como por ejemplo: Ahora cada uno de los jugadores tendrá su propio rostro (o uno más o menos parecido al del jugador original) y algunos detalles, como pintura en los pómulos y por supuesto distintos tipos de máscaras del casco (esto se aprecia muy bien las fotos que aquí mostramos). Ahora los estadios están más apegados a lo que son en realidad y no nada más se distinguen por los detalles del campo, ahora todo el estadio es distinto uno entre otro.

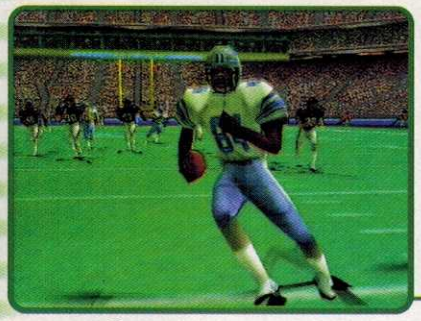
Quizá esto está de más decirlo, pero como este juego tiene la licencia de la NFL, aquí tendremos a los 31 equipos oficiales de esta liga, con sus uniformes, apariencias y todo eso (incluyendo la expansión de los Cleveland Browns). Mencionábamos al principio que los programadores, programarían a cada jugador con una apariencia lo más fiel posible a la realidad (cara y dimensiones físicas) lo cual lleva bastante trabajo, pues son más de 1,500 jugadores los que están incluídos en el juego. Además de sus características, también encontrarás datos de su desempeño real en la pasada temporada. Por cierto, estos datos del desempeño se irán modificando conforme vayas jugando y se vaya desempeñando bien o mal este jugador; esto les permitirá entrar a una especie de "salón de la fama" pero sólo de la presente temporada de nombre "Acclaim Sports Power Rankings".

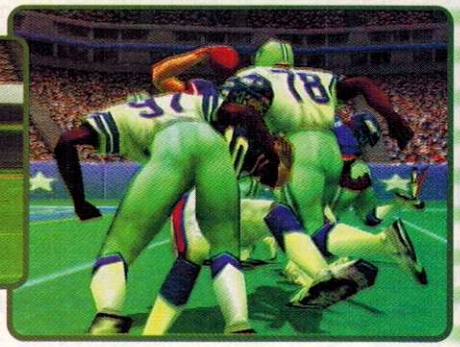
Por cierto, al elegir tu equipo tomas el rol del entrenador y dueño, así que con él podrás hacer lo que quieras. Eso te da la posibilidad de hacer muchas cosas con tus jugadores, como ponerlos como agentes libres, poner un tope salarial, cambiar con otros equipos, entrar al "draft" y liberar a algunos de ellos que ya no te sirvan. También puedes crear tus propios jugadores en una opción especial denominada "Custom Creation utility". Y también debes tener bastante cuidado con tus jugadores, ya que estos se pueden lastimar seriamente y estar fuera de la temporada por algunos partidos, o por toda ella completa. Esto puede afectar seriamente el rendimiento de tu equipo en la temporada, pero de igual forma existen otros factores externos que afectarán los juegos de la temporada, como son los castigos que se impongan a tu equipo o el clima (que no se pueda jugar porque el clima sea extremo).



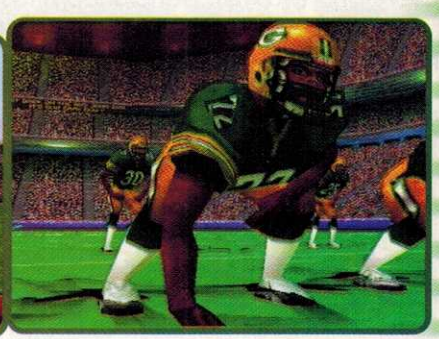


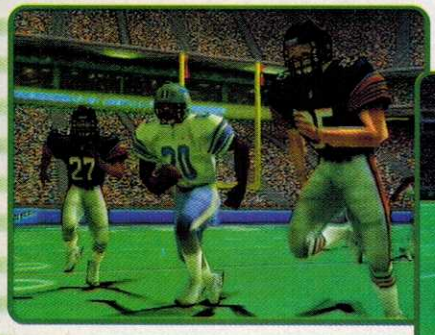
La Inteligencia Artificial es algo en lo que se ha trabajado bastante en la gran mayoría de video juegos para el N64. Al igual que en el NFL QBC 99, las estrategias del CPU fueron elaboradas por Charlie Weis, coordinador ofensivo de los Jets de Nueva York, campeones de su conferencia. Pero además de eso, los jugadores controlados por el CPU también tendrán diversas formas de reaccionar a tus jugadas cuando te encuentres a la ofensiva. Ya que hablamos del "Playbook", este tiene 31 jugadas de las cuales podrás elegir al momento de ir a la ofensiva, pero este juego también te permite editar tus propias estrategias y utilizarlas en cualquier juego y en cualquier modo.

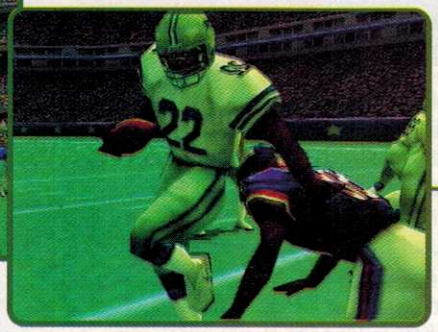


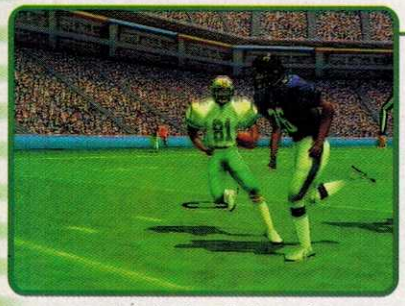


Bueno, lo que acabamos de mencionar son las cosas más relevantes de las modificaciones o modos extras que se incluyen en esta nueva versión, pero no es todo, pues podemos también mencionar algunas cosas extras que es importante que las conozcas, por ejemplo: Los programadores de Iguana decidieron implementar un nuevo sistema de pase, con lo que el realizar esta función será más fácil de hacer que nunca. Todas las jugadas estarán narradas por los comentaristas Mike Patrick de ESPN y por Randy Cross de CBS (obviamente en inglés). Este juego tiene 5 distintos modos de juego que son: Season, Exhibition, Tournament, Playoffs y el Pro Bowl. Al igual que en el NFL QBC 99, aquí puedes jugar un modo en el que recuerdas lo acontecido en los 33 anteriores Super Tazones. Otra cosa que tienes, es la posibilidad de ver cualquier jugada en repetición instantánea y también tienes una amplia variedad de tomas de cámara.

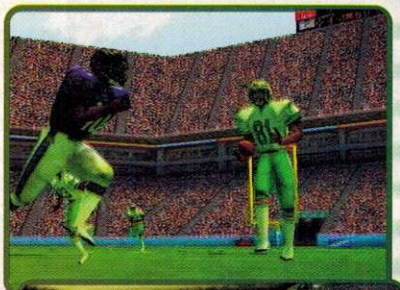


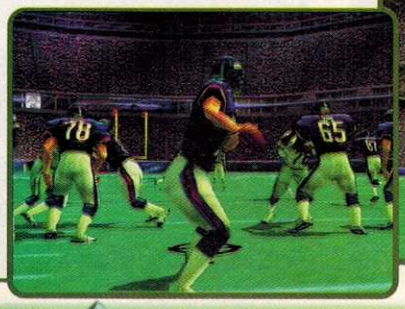


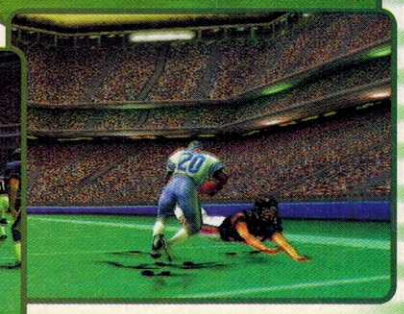




A final de cuentas podemos decir que nos encontramos quizás ante el mejor juego deportivo que se haya realizado para el N64 a lo largo de su historia. Esto es muy significativo, pues es una muy buena forma de recibir el año 2000 por parte de Acclaim e Iguana. Después de ver este juego nos queda una pregunta un tanto morbosa: ¿Qué tal irá a estar Madden 2000? Muy pronto tendremos la respuesta a esta interrogante.







CATALOGO PRECIO ESPECIAL

EL QUE SABE, SABE...

Aero Fighters Assault
Automobili Lamborghini
Blast Corps
Bomberman Hero
Bomberman 64
Clayfighter 63 1/3
Chameleon Twist
Deadly Arts
Doom
Dual Heroes
Extreme G
F1 Pole Position
F1 World Grand Prix
FIFA 98 Road to World Cup
FIFA Soccer 64
Fighters Destiny
Hexen
I S S Soccer 64
Killer Instinct Gold
Kobe Bryant in NBA Courtside
Mace the Dark Age
MLB Featuring Ken Griffey
Mortal Kombat 4
Mortal Kombat
Mythologies
Nagano Winter Olimpics 98
NBA in the Zone 98
NFL Quarterback Club 98
Pilotwings 64
Quake
San Francisco Rush Extreme Racing U.S.A.
Star Fox (con vibrador)
Star Soldier
Star Wars: Shadows of the Empire
Tetrisphere
Top Gear Rally
Turok
WCW vs NWO: World Tour
War of Gods
Wave Race
Wayne Gretzky 3D Hockey
World Cup 98

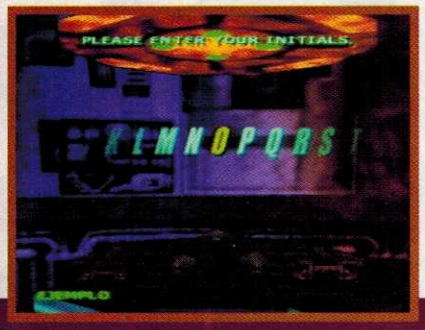
¡¡¡ AHORA ES CUANDO !!!

Bajo Licencia Autorizada de
Camela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

STAR WARS EPISODE I RACER

Han llegado muchas cartas pidiéndonos trucos para Star Wars Episode I: Racer, y no los habíamos publicado porque queríamos que le sacaran el mayor provecho a éste título sin usar ayuda, pero bueno, ya pasó un buen rato, así que ya es hora de que los conozcan.



Dejas presionado Z y seleccionas con L. Terminando de poner la clave escoges "end" con L y aparece "OK".

Hay varios trucos, pero la mayoría se ejecutan usando un archivo vacío (si no hay, borra el que quieras con el botón C-Arriba) e introduciendo una clave en donde le pones tus iniciales a este archivo. Bueno, pues como instrucción general para las claves que tienes que hacer en esa pantalla, es necesario que dejes presionado el botón Z y seleccionar cada letra con el botón L. Si lo haces bien, verás que la clave que estás introduciendo va apareciendo en la esquina inferior izquierda. Una vez que hayas terminado de introducir la clave, selecciona con el botón L "end" y si aparece en la esquina "OK", significa que te salió la clave (recuerda que durante todo este proceso, debes dejar presionado el botón Z). Una vez que ya te haya aparecido el "OK", pon las iniciales como normalmente lo harías.

Este truco no es muy recomendable, ya que le quita mucho chiste al juego y definitivamente es más fácil terminarlo, pues eres 99% invencible y no te pasa nada (el 1% restante es porque sí explotas, si te caes en un abismo). Para ser invencible, sólo introduce la clave:

RRJABBA

Para invertir las pistas, muy al estilo del modo extra de Mario Kart, sin tener que terminar todo el juego, pon esta clave:

RRTHEBEAST

El Mirror Mode le agrega al juego más variedad y dificultad, porque es difícil acostumbrarte, si ya conocías la pista normal.

Todos los Cheats: Si quieres tener acceso a todos los Cheats, incluyendo el de Mirror Mode y el de Invencibilidad, introduce esta clave:

RRTANGENTABACUS

Como ves, después de activar este truco cuando pauses el juego, aparecerá el menú completo de Cheats. Unos son para variar algunos factores físicos de la carrera, pero definitivamente el mejor Cheat es el de Edit Vehicle Stats, pues ahí puedes cambiar las características de los Pod Racers hasta hacerlos 100% invencibles... bueno, 99%, recordemos que si te caes a un abismo, "...no importa de qué galaxia seas, eso debe doler..."

Activar Trucos : Bueno, es importante que sepas que puedes introducir muchas claves al mismo tiempo (bueno, primero una y después la otra), por ejemplo, puedes introducir la de Mirror Mode, y después de poner "end" y de que apareció "OK", en lugar de poner tus iniciales, introduces la clave de la Invencibilidad y así sucesivamente. Ahora bien, una vez que ya activaste por lo menos una clave, comienza el juego y páusalo en cualquier momento; mientras está el menú de "Pause", introduce esta secuencia con el Control Pad (o sea, la cruz direccional): Izquierda, Abajo, Derecha y Arriba.

Inmediatamente aparecerá una nueva opción en el menú de nombre "Game Cheats". Entra a ese menú y aparecerán en la pantalla los "cheats" que diste de alta. Con los botones C-Derecha o C-Izquierda los activas o desactivas.

Dual Controllers: Este truco sí está muy bueno, le aumenta la diversión y el reto al juego y sobre todo es muy original. Para que te salga, debes tener conectados dos controles, uno en el puerto uno y el otro en el puerto tres; después introduce la clave:

RRDUAL

Con este truco puedes, o mejor dicho, debes manejar al Pod Racer con dos controles en lugar de uno. ¿Cómo? Pues al principio es un poco confuso. tomas el control 1 con la mano izquierda y el 3 con la derecha, tomando los controles por el centro, colocando el dedo índice en el botón Z y el pulgar en el Control Stick. Ahora, para avanzar haz los dos controles hacia adelante; si quieres dar vuelta a la izquierda, sólo mueve el Stick izquierdo hacia abajo (NO debes hacerlo a la izquierda) y si quieres virar a la derecha, baja el Stick derecho, sin dejar de hacer hacia adelante el izquierdo. Con cualquiera de los botones Z usas el turbo. Definitivamente es la mejor opción que hemos visto.

Después de introducir las claves de Mirror Mode,Invencibilidad, Activar Trucos, Todos los Cheats y Dual Controllers, los puedes usar en cualquier archivo.

Personajes Secretos: Además de los corredores ocultos que puedes obtener en las carreras, hay dos más, Jinn Reeso y Cy Yunga. Para obtener a Jinn Reeso, primero debes obtener a Mars Guo (o sea que tienes que batir el récord en Spice Mine Run del Amateur Podracing Circuit en el modo Tournament). Ya que tienes a Mars Guo, en un archivo vacío (que no sea en donde tienes disponible a Mars Guo) introduce la clave:

RRJINNRE

Ahora, a ese archivo ponle como nombre "A". Después ve al archivo en donde ya tienes a Mars Guo y ahí ya estará Jinn Reeso.

Ya que activaste a Jinn Reeso, borra el archivo "A" e introduce la clave:

RRCYYUN

Una vez hecho esto, vuelve a ponerle "A" como nombre, regresa al archivo donde ya habías activado a Mars Guo y a Jinn Reeso y ya podrás seleccionar a Cy Yunga.

Arranque con Turbo:

Si quieres empezar la carrera con un Turbo (este truco ya es toda una obligación en cualquier juego de carreras) esto es lo que debes hacer. Mientras esperas, saldrá el típico "3... 2... 1..."; pues cuando el "1" vaya desapareciendo, presiona adelante y A, de esta forma arrancarás disparado.

Reta al Favorito: Más que útil, este truco es muy curioso. En cada pista hay un "Track Favorite", o sea, el favorito de la pista. Bueno, pues puedes ver un cinema de cómo el corredor que tú elegiste, reta al favorito antes de comenzar la carrera. Para que salga el truco, lo único que debes hacer es dejar presionado el botón Z y elegir "Start Race" con el botón A. Cada corredor tiene su "Taunt" (o su reto) y la mayoría están chistosos; la única forma que hay para que no te salga este truco, es que el corredor que elijas sea el "Track Favorite" de la pista.

Foto: En Episode 1: Racer hay una foto escondida de los programadores de este juego y verla es difícil y fácil... sí, leíste bien. El paso 1 y el difícil, es acabar TODAS las pistas en primer lugar; el paso 2 y el fácil, es el siguiente: Una vez hecho el paso 1, entra a cualquier pista y selecciona Mirror On; ahora, sin jugar, regresa con el botón B a la pantalla principal y no muevas el control para que aparezca rápido el juego de demostración; mientras está el demo, presiona y mantén el botón C-Arriba y así regresarás a la pantalla principal, la cual ya habrá sido reemplazada con la foto de los programadores del juego.

STAR WARS ROGUE SQUADRON

La verdad nadie esperaba un truco más para Rogue Squadron y mucho menos el tipo de truco que Nintendo dio a conocer la tercera semana de Julio; no creas que no lo dimos por mala onda, lo que pasa es que en esas fechas acabábamos de entregar el número de Agosto y este (buenísimo) truco no lo pudimos publicar sino hasta ahora. ¿Y de qué se trata? Pues de pilotear una nave nueva. Lo que debes hacer es entrar al menú de Options y en la opción de Passcodes, introduce el código:

HALIFAX?

Después presiona el botón A en Enter Code. Ahora, sin salirte de esa pantalla, introduce el código:

!YNGWIE!

Selecciona otra vez Enter Code y después Back, no importa si en ningún momento escuchas el típico sonido que te indica que está bien el código. Ahora inicia o continúa un archivo y... ¡Sorpresa! Ya podrás elegir al Naboo Starfighter de Star Wars Episode 1: The Phantom Menace (una nave igual piloteó Anakin Skywalker en la película). Esta nave es tiene una movilidad excelente y es tan rápida como un Tie Fighter; cronológicamente y siguiendo la historia de Star Wars, ésta nave ya está obsoleta, por lo que no cuenta con un buen Shield, puesto que en aquel entonces no había tanta tecnología, sin embargo, su punto fuerte son los "Blasters" y los misiles (los cuales son normales, de protones). Una vez disponible el Naboo Fighter, lo puedes usar en cualquier escena, menos en las que necesites el Snowspeeder.

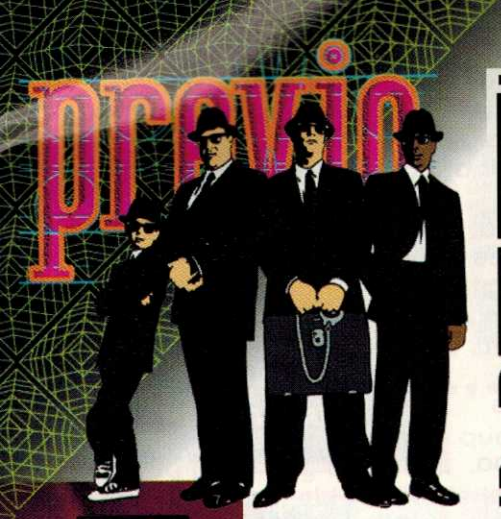
En fin, lo mejor de este truco, es que se lo guardó muy bien Nintendo y Lucas Arts, pues lo dio a conocer ¡Seis meses después del lanzamiento de éste título! Eso sí que es saber guardar bien un truco, igual que se hacía en los viejos tiempos, y la verdad nos emocionó mucho la noticia y hasta "sentimos bonito" jugar el cartucho otra vez, sabiendo que había algo nuevo. ¡Bien por Nintendo y Lucas Arts!

Con este código, el cual debes introducir en el mismo lugar que el del Naboo Fighter, puedes cambiar a la V-Wing por un Buick Electra 225 Covertible de 1969, muy parecido a un Cadillac negro:

KOELSCH

Una de las razones por las que este truco casi no es publicado, es porque es muy conflictivo. Si usas la vista de la cabina, ningún radar te detectará, pero lo malo es que si pones pausa, se traba el juego.

Te vamos a dar un clave que te permite entrar a una pantalla de "Cheat Mode". En esta pantalla puedes modificar muchas funciones del juego, como el número de vidas que quieres tener, el número de ítems, el personaje con el que quieres jugar o hasta la escena en la que quieres comenzar.
Para activarlo, ve a la pantalla de "Enter Password" e introduce la siguiente secuencia:



BLUES BROTHERS 2000

Tal parece que a veces no importa la historia, ni el tema, ni de qué sea el juego, sólo importa que se pueda encontrar un pretexto para darle un poco más de mercadotecnia a una historia o personaje. Esta es una de esas ocasiones, Titus nos ha demostrado que puede sacar un juego con un personaje casi olvidado que ya no saben si matarlo, revivirlo, hacerlo malo, editar la historia de sus abuelos o de plano que se vuelva futbolista, nos estamos refiriendo a Superman. Pero ya que "se le está dando chance de hacer algo más" pues ya está un poco choteado, el juego que nos trajo Titus es bastante malo y salió peor el remedio que la enfermedad. Ahora toca el turno a Blues Brothers 2000, por si alguien los conoce, son unos sujetos que adoran la música blues, viven aventuras y hacen "trabajos"... pero eso no es nada, ahora protagonizan su propio videojuego.

Pero bueno, dejemos los puntos malos y chequemos el juego. Según la historia, tomas el papel de Elwood Blues, quien acaba de salir de prisión después de seis años de "vacaciones obligatorias", una vez fuera y habiéndote puesto tu antiguo traje, con los inseparables lentes oscuros, te preguntas qué ha sido de la banda...

Con el fin de saber qué pasó con ellos y reunir de nuevo a todos tus amigos para poder cantar otra vez nuevas canciones (¡qué tierno!), debes buscar por las calles de la ciudad, meterte en el alcantarillado y enfrentar fantasmas, tratando de conseguir todo el dinero que te sea posible para comprar instrumentos y tener a tu banda de regreso.

Bueno, esa es la historia. Como ya te mencionamos, el juego tiene un gran parecido con Banjo Kazooie, puedes moverte libremente en mundos en tercera dimensión y tiempo real, pero también debes pasar ciertas escenas con vista "de lado" pero con muchos efectos y elementos en 3-D para hacerlo más atractivo. De hecho, a nosotros nos parece sospechosamente muy parecido al anterior título, tanto en el modo de juego, la "jugabilidad", las tomas de las cámaras, los tipos de gráficos y por si fuera poco hasta los mismos ataques del personaje principal.

Mmmmmm... nos da la impresión de que alguien por ahí en Titus decidió echarle un ojo al programa fuente (Engine) de Banjo-Kazooie y decidió tomar algunas cosas "prestadas".

Compañía: TITUS

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: TITUS

Memoria: 128 megabits

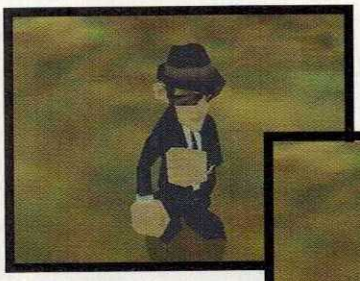
Categoría: Aventuras

Fecha de Salida: Principios 2000

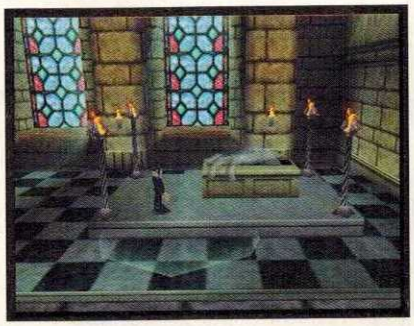
Blues Brothers is a Copyright 1998 Universal.
Copyright 1999-2000 Titus Games.

Debes resolver acertijos y encontrar muchos ítems (y dinero), para completar exitosamente tu misión. Debes enfrentar enemigos y peligros a lo largo de cinco niveles con cinco sub-niveles cada uno (así que, haciendo la cuenta, estamos hablando de 25 niveles en total), por lo que debes usar tus mejores técnicas para salir victorioso, pero con ritmo, ya que es una de las cosas más importantes del juego, pues tienes un marcador para tu ritmo y para tu blues, además debes resolver acertijos musicales, así que necesitarás muy buen oído.

Algo que está muy bueno es que pueden participar cuatro jugadores a la vez en un modo de Batalla-Aventura para hecarlo más divertido. Obviamente controlas a los demás Blues Brothers. Por cierto, este no será juego de carreras o de peleas, pero cada uno de los Blues Brothers tienen algunas características especiales que los hacen distintos unos de otros. Ya sabes, el típico: "Explota sus ventajas y con eso cubre sus desventajas". Como que este concepto se está volviendo muy común en cualquier clase de juegos.



Un factor importantísimo en este título son los bailes, de ellos dependen muchas cosas y también usas los mismos para atacar, las animaciones son muy fluídas, más porque el personaje está en una versión, medio super-deform. Checa la secuencia.



En realidad, no podemos decir mucho de Blues Brothers 2000 que lo salve por el momento (hay que recordar que estará listo hasta el año 2000, así que todavía pueden hacerle muchas modificaciones), sólo esperamos que el juego tenga más elementos que lo hagan diferente y que no usen los mismos detalles que hemos visto en más juegos.

Obviamente la música es algo que debe quedar bastante bien, pues es el alma del juego, tal vez no te parezcan muy espectaculares las fotos de los bailes, pero créenos que cuando los ves en movimiento, esto compensa mucho de lo que le falta a este juego, como la originalidad de las escenas y los enemigos. Recuerda que el "feeling" de este título es que es muy "cool", lo cual quiere decir que es "buena onda o genial" y precisamente esa es la marca de los Blues Brothers.

a fondo

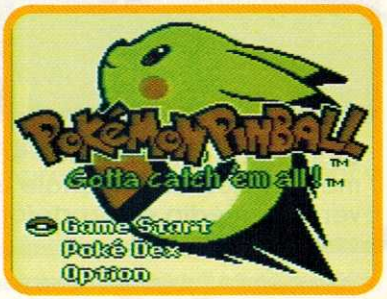
Pokémon Pinball

Defininitivamente la fiebre de Pokémon está pegando duro en todas partes y esto dio pie a la salida de muchos títulos muy buenos basados en los personajes, como Pokémon Snap, nuevas versiones del juego original de Pokémon para GB, Pokémon Stadium y el juego que analizamos en esta ocasión y que aparentemente no tiene nada que ver con capturar a estos Pokémons, pero no es así: Pokémon Pinball, el cual es demasiado divertido. Vamos a verlo A Fondo.

El tema del juego no es necesario explicarlo, pues su nombre lo hace por sí mismo. Este es un título de Pinball, los cuales normalmente constan de una mesa inclinada, con muchos objetos adentro, dos palanquitas y un balín que rebota por todas partes haciendo puntos al mismo tiempo. Pues Pokémon Pinball no se salió mucho del concepto original del Pinball, pero le agregó muchos detalles y elementos de Pokémon de GB. Además de esto, Pokémon Pinball cuenta con un atractivo extra que es toda una innovación técnica. El cartucho tiene la opción de Rumble y sirve para que el Game Boy Color vibre al jugar, igual que lo hacen los controles del N64 con el Rumble Pak (hablaremos de esto más adelante).

Para empezar, en lugar de jugar con un balín en la mesa, usas una Pokéball. En la mesa te encuentras con muchos personajes de Pokémon que te ayudarán a hacer más puntos, pues como todo buen Pinball, de eso se trata, de hacer la mayor cantidad de puntos, sin embargo hay otro objetivo: Juntar los 150 Pokémon. ¿Cómo? Ya lo veremos, primero veamos las opciones (que no son muchas, no te asustes, ni te espantes).

Nos encontramos con que en la pantalla principal hay tres menús: Game Start, Poké Dex y Option.



En este menú puedes cambiar la configuración de los botones a tu gusto, activar o desactivar la opción de Rumble y escuchar los BGM y los efectos de sonido del Sound Test.

Option

Es bueno que sepas que el Rumble no funciona en el Super Game Boy, pero en cualquier modelo de Game Boy, normal o Color, sí funciona.

Nintendo
Compañía

GAME BOY COLOR
Con

Clasificación
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
Nintendo

8 megabit
Memoria

Pinball
Categoría

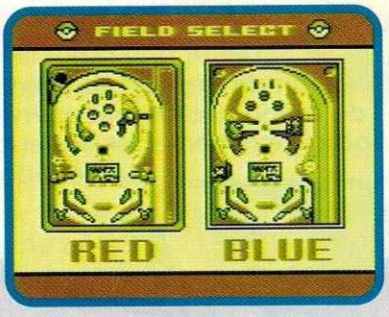
Julio 1999
Fecha de Salida

©1999 Nintend

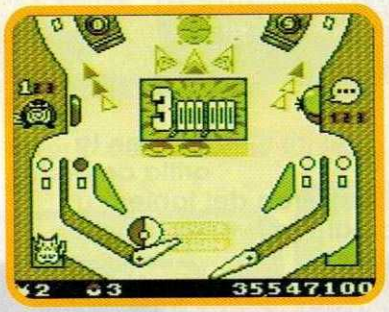
Poké Dex

Este es como cualquier otro Poké Dex, en donde puedes ver cuántos Pokémon tienes en tu haber. Aparte de ver el número de Pokémon que tienes, también puedes ver sus características físicas, su foto y si presionas el botón A en su nombre, aparecerá un recuadro con su descripción. Si en esta pantalla presionas y mantienes el botón Select, verás el número de Pokémon que has visto, contra los que has capturado.

En el menú de Game Start comienzas el juego y ahora sí empieza lo bueno. Al entrar aquí, tienes dos tableros para que elijas en dónde jugar, el Red Field y el Blue Field. Estos son distintos entre si y tienen características especiales, por ejemplo, no encontrarás en un tablero los mismos Pokémon que en el otro (como la versión Roja y Azul de Pokémon).



Después de elegir tu tablero, comenzarás a jugar como si fuera un pinball común y corriente, aunque ya lo dijimos, aquí encuentras elementos que hacen que el juego no sea ni común, ni corriente.

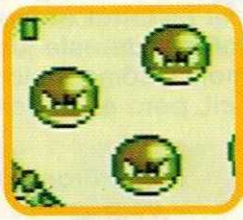


Es importante ver cómo hay que jugar, con qué elementos cuentas y sobre todo, cómo hay que capturar a todos los Pokémon.

Lo importante son los botones.

- **A** — Mueves el Flipper derecho y disparas la pokéball a la mesa.
- **B** — Mueves la mesa hacia la izquierda.
- Mueves el Flipper izquierdo.
- Mueves la mesa hacia la derecha.
- **SELECT** — Mueves la mesa hacia arriba.

Las partes del tablero también son importantes. Como te dijimos, aunque en apariencia los "switches" del tablero rojo son distintos del azul, cumplen con las mismas funciones. Aquí están las más importantes.

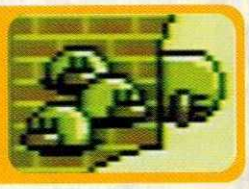


Voltrob:

Están abajo de las Multipler Lanes y sirven para atrapar a los Pokémon.

Diglett y Dugtrio:

Son dos, uno del lado izquierdo y otro del lado derecho, un poco más abajo del centro del tablero. Sirven para cambiarte de escena.



Tablero Rojo (Red Field)

Esta se encuentra en la esquina superior izquierda del tablero y sirve para la evolución de los Pokémon.

Evolution Cave:

Slowpoke:

Está un poco más arriba del centro del tablero, enfrente de Cloyster y sirve para evolucionar a los Pokémon.

Bellsprout:

Está junto al Spiner y sirve para atrapar a los Pokémon.

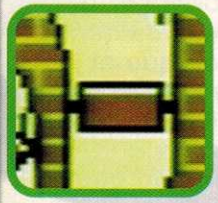
Tablero Azul (Blue Field)

Cloyster:

Está justo enfrente de Slowpoke y sirve para atrapar a los Pokémon.

Poliwag y Psyduk:

Están a los lados del tablero, casi en el centro y sirven para cambiarte de escena.



Spiner:

Está en la orilla de arriba, a la izquierda del tablero y sirve para activar a Pikachu Kickback.

Están del lado izquierdo en el centro del tablero y sirven para evolucionar a los Pokémon.

Evoloution Arrows:

Está en la parte de arriba del tablero y sirven para atrapar Pokémon.

Shellder:

Switches comunes de los tableros:

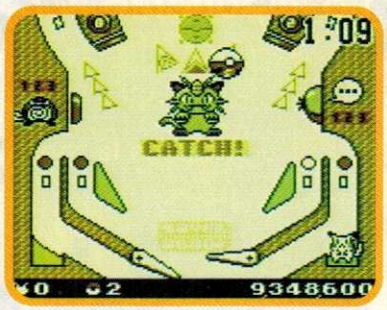
Field Multipler Lanes:

Están en la parte del centro de arriba del tablero y sirven para incrementar el poder de la pokéball.

Están en el centro del tablero del lado derecho y sirven para atrapar Pokémon.

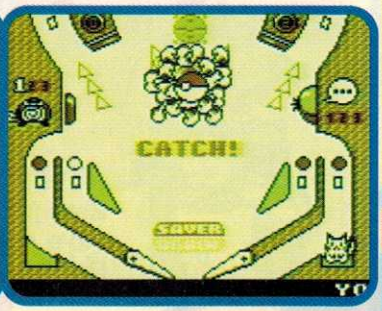
Catch'em Arrows:

Una vez en el juego, verás que la pokéball, ayudada por los flippers (los flippers son las palanquitas que están hasta abajo y en el centro del tablero) rebota en todas partes haciendo puntos, pero, usando la terminología de los pinball, lo más importante que hay que hacer es tener el Jackpot, o sea el premio principal; y usando la terminología de este juego, debes capturar y hacer evolucionar a los Pokémon. ¿Cómo se logra esto? Parece muy difícil, pero es sencillo a final de cuentas.



Evoloution Mode

Capturar Pokémon es de lo más sencillo. El primer requisito es pasar la pokéball tres veces por las Catch'em Arrows, para activar el Catch'em Mode; por cada vez que pasas la pokéball, se iluminará una flecha. Si la pokéball no da la vuelta completa al tablero pasando por las Catch'em Arrows, no lo activarás. Ya que las tres flechas están encendidas, debes meter la pokéball en la boca de Cloyster si estás en el tablero azul; en la de Bellsprout, si estás en el tablero rojo, así activarás el Catch'em Mode y apartir de aquí tienes un límite de dos minutos para hacer lo demás. Una vez hecho esto, en el monitor del centro del tablero aparecerá la silueta del Pokémon a capturar; para hacerlo aparecer, debes golpear varias veces a los Shellder o a los Voltrob (dependiendo del tablero). Ya que lo hiciste aparecer, debes golpear al Pokémon; por cada vez que lo golpees, aparecerá una sílaba debajo de él. Cuando completes la palabra "CATCH!", sólo deberás golpearlo otra vez para capturarlo. Ya que lo capturaste, se guardará automáticamente en el Poké Dex.



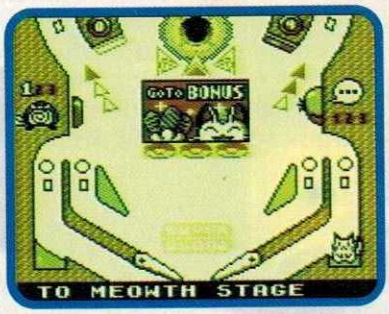
¡Claro!, también es importante hacer puntos, y para esto hay muchos caminos.

Slots

En la parte de abajo del tablero, cerca de los flippers, hay cuatro luces que se encienden o se apagan si pasa por encima la pokéball. Si logras encender los cuatro, aparecerá una cueva que tiene la función de slot. Si logras meter ahí la pokéball, el monitor comenzará a pasar premios rápidamente como si fuera una ruleta. Son varios premios y por lo general te dan puntos, pero a veces puedes obtener premios de otro tipo, como el Pokéball Saver o dos Pikachu Kickback.

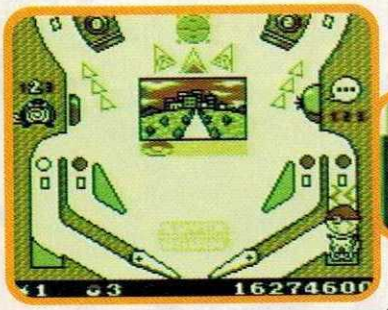
Bonus

Cada vez que captures a un Pokémon, aparecerá en el monitor principal un ícono de una pokéball. Cuando juntes tres, se abrirá la cueva del centro y así entrarás a la escena de bonus, en donde podrás hacer muchísimos puntos. Son varias escenas de bonus y son como mini-juegos, por ejemplo, debes golpear a Meawth para sacarle dinero o hacer que todos los Digletts se escondan.

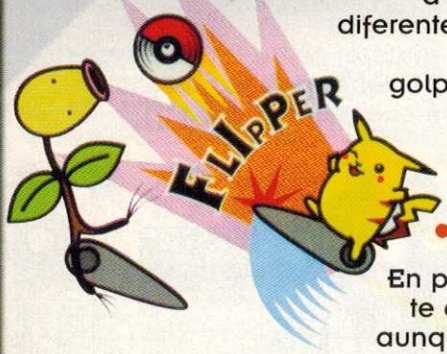


Pokéballs

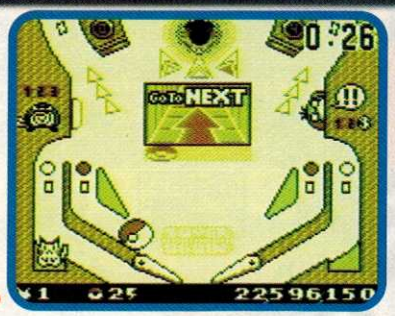
Si de plano quieres hacer una cantidad mayor de puntos, lo indicado es incrementar el poder de tus pokéballs. En el Field Multipler Lane hay tres foquitos; si pasas la pokéball por los foquitos, estos se prenden o se apagan; si logras prender los tres, tu pokéball se incrementará. Hay cuatro tipos de Pokéball: Pokéball, la estándar; Great Ball, la que multiplica tus puntos por dos; Ultra Ball, la que multiplica tus puntos por tres y la Master Ball, que multiplica tus puntos por cinco. Si pierdes la pokéball, ésta regresará a su estado normal.



Pikachu debía tener un papel importante en este juego, y qué mayor importancia que impedir que pierdas tus pokéballs. Si te fijas bien, en los canales laterales del tablero hay un Pikachu que se pasa de lado a lado dependiendo del flipper que estés usando. Si pasas la pokéball por el Spiner, éste girará y conforme gira, se llenará un círculo con el ícono de un trueno. Una vez que lo hayas llenado, aparecerá una figurita de un rayo junto a la pokéball que te indica cuántas oportunidades te quedan (hasta abajo de la pantalla).
Si tienes el rayo y una pokéball golpea a Pikachu, éste impedirá que pierdas la bola, regresándola con un trueno al tablero. A este Pikachu se le conoce como Pikachu Kickback.



Como en el juego de GB original, es importante ir a varios pueblos para atrapar Pokémon diferentes. Al principio del juego te indican en qué pueblo estás; si durante el juego golpeas tres veces al Poliwag, al Psyduck o a los Digletts, podrás cambiarte de pueblo (tendrás treinta segundos para hacerlo).



En próximas ediciones de Club Nintendo te daremos tips de este juego, pues aunque no lo creas, hay varias estrategias que puedes utilizar para hacer más puntos, por ejemplo, una forma de aumentar tu score más rápido es abrir la cueva de los Slots, pero no entrar; el chiste es, una vez activado el Slot, sigue pasando por los puntos que hacen aparecer la cueva varias veces, como si no estuviera abierta, de esa forma, una vez que ya lo hayas hecho, al entrar a la cueva, te darán muchos más puntos, multiplicándolos por el número de veces que hayas abierto el Slot. Imáginate, si logras sacar el premio "Big", incrementarás demasiado tus puntos.

Entre más puntos acumules, más Pokémon raros te saldrán, de esta forma te será más fácil juntar los 150. Con la Game Boy Printer podrás imprimir tus mejores récords.
Por cierto, algo que no puedes hacer es evolucionar tus Pokémon del pokédex, así que tendrás que hacerlo en el mismo juego en el que los conseguiste.

Como ves, Pokémon Pinball es un juego extraordinario y lleno de variedad. Los gráficos no necesitan ser sorprendentes; lo que lo hace sorprendente es lo sencillo, adictivo y lo bien programado que está.
Por si fuera poco, es compatible con todas las versiones de Game Boy con la Pocket Printer y además vibra. Este es uno de esos títulos que sólo Nintendo sabe hacer, de los que los juegas y los juegas y no te aburren.
Desgraciadamente es muy poco el espacio de la edición normal de la revista para hablar más de Pokémon Pinball... por el momento sólo te podemos decir que si tienes la oportunidad de conseguirlo, hazlo.

NINTENDO® 64

TE PRESENTA...

LO NUEVO

MARIO GOLF

HYBRID HEAVEN

Y PROXIMAMENTE...

JET FORCE GEMINI

PERFECT DARK™

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

FRUTSI
Siempre pasa algo padrísimo con Frutsi

Paquete Pokémon con Pokémon Yellow.

Seguramente en los últimos días, al ver a muchos de tus amigos divertirse bastante con el nuevo fenómeno de Pokémon has reconsiderado el hecho y piensas muy seriamente en comprarte tu cartucho de Pokémon y a lo mejor hasta un nuevo GB Color, para poder jugar éste y una buena cantidad de juegos que se avecinan para este sistema. Pues si esta es tu situación, o simplemente te has vuelto un coleccionista de hueso colorado de Pokémon, esta noticia te va a interesar, ya que con la próxima salida del juego Pokémon Yellow Version, Nintendo lanzará un paquete especial en el que se incluye el juego (obviamente) y un GB Color de edición limitada.
Este GB Color sólo estará disponible junto al cartucho y no se planea vender por separado. Como podrás ver en las imágenes que te mostramos de este sistema, el color del GB es amarillo, pero algo que lo hace diferente de los demás es que sólo es amarillo por la parte del frente, ya que la parte posterior del sistema es de color azul. Esto nos recuerda mucho cuando salieron esos controles de edición limitada para Mario Kart 64 en Japón. Otros detalles padres son el color de los botones y las imágenes de Pikachu y otros personajes de este juego.
Este paquete recién se acaba de anunciar y por lo tanto no existe un precio al público aproximado, pero suponemos que será mucho más barato que comprar un GB y un juego a precio normal, y lo mejor es que adquieres un producto que se podría considerar como de colección. Este paquete estará disponible a partir de la fecha de venta de Pokémon Yellow Edition, que será a finales de Octubre.

NOVEDADES

Este mes, Nintendo y sus licenciatarios han dado mucho de qué hablar, a continuación verás información de varios juegos que veremos en los próximos meses para nuestros sistemas de Nintendo.

Cambios a Jet Force Gemini

Recientemente llegaron a nuestras manos una serie de fotos de Jet Force Gemini que nos parecieron un tanto extrañas. Después de analizarlas por un buen rato nos dimos cuenta qué es lo que estaba raro con estas imágenes: Los héroes del juego habían sufrido un cambio corporal bastante notable.
Si uno se va a las imágenes que mostramos todavía hace un par de meses de este juego (regresando del E3) verás que en aquella versión de JFG los personajes tenían una apriencia más "achaparrada", algo así como si se trataran de "Super Deformers".
En realidad no sabemos qué es lo que haya hecho a Rare tomar la decisión de cambiarle el "Look" a los personajes, dándoles una apariencia más "real" tal y como se puede apreciar en las fotos.
Lo que hicieron en este caso es alargar los cuerpos y darles proporciones más parecidas a las de un ser humano normal.

Sin embargo, este es el único cambio que se tiene programado para este juego, ya que tanto la historia, como el concepto, las armas y los escenarios permanecerán como se había planeado al principio. Los gráficos de los escenarios han sido mejorados de lo que se mostró en el E3 a la versión en la que se muestra el cambio de apariencia de los personajes. Además del cambio que dio motivo a la nota que presentamos, la fecha de salida del título (finales de este mes) se mantiene firme y todo hace pensar que sí podremos ver este juego a tiempo.

En fin, habrá que ver cómo se ve el Jet Force Genimi con estos personajes tan cambiados, probablemente Rare haya recibido muchas críticas en el marco del pasado E3, cuando su juego fue mostrado y es por eso que hayan tomado la decisión de cambiarlo. En fin, mientras el juego siga siendo igual de bueno, esto no importa tanto.

Beauty and the Beast: A Board Game Adventure

Pues parece que los juegos de tablero se están conviertiendo en uno de los géneros de videojuegos más populares en estos días y en nuestro continente (hay que recordar que este tipo de juegos ya eran muy populares en Japón). Hemos visto juegos como Mario Party y Rugrats Scavenger Hunt, pero Beauty and the Beast: A Board Game Adventure está diseñado para el sistema portátil que más nos gusta: el Game Boy Color.

Dentro de esta historia, deberás avanzar y resolver el juego, entrando en los minijuegos para que Beauty (o Bella) pueda ayudar a Beast (o Beast, ja, ja, ja) a ser un monstruo bueno. Basado totalmente en la película del mismo nombre de Walt Disney, no tendrás muchos problemas pues verás la similitud de la historia del juego con la de la película. Bueno, eso si alguien puede recordar aún en estos días la trama de esta película que ya tiene algo de tiempo que apareció

Y no por ser para el Game Boy quiere decir que va a ser de un solo jugador, ¡no tendría chiste! Puedes invitar a otros 3 participantes a competir en el juego, pues está diseñado para ser compatible con otros 3 Game Boy. Las reglas son muy similares a Mario Party, cada jugador gira los dados, con su personaje favorito y cuando llegan a ciertas casillas entran en un minijuego donde Beauty y Beast te harán preguntas, o bien, reta a Gaston y recibe un bonus.

Los ocho minijuegos que contiene este divertido juego son diferentes y por lo tanto debes practicarlos una y otra vez para poder dominarlos y recordar de qué trata cada uno.

El modo de un solo jugador es más parecido a la película, debes competir contra Gastón para que no atrape a Beast. También te encuentras a varios personajes más, que pueden tanto ayudarte como perjudicarte.

Pero la mayoría se encuentran en los minijuegos. Aunque este juego no tiene tanta variedad en cuanto minijuegos como los que mencionamos anteriormente para el N64, estos son muy divertidos y sobre todo quedan muy bien para el formato portátil. Además de todo, puedes grabar todos tus avances pues este juego tiene batería para que puedas dejar de jugar en el momento que desees y volver al mismo lugar (o más bien, a la casilla) donde te encontrabas antes.

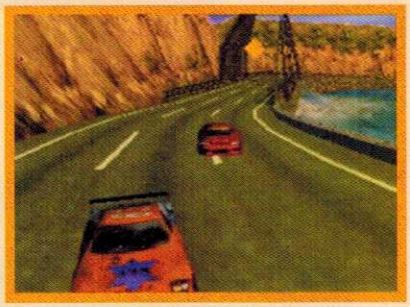
Este título aprovecha muy bien la amplia gama de colores que contiene el Game Boy Color, tiene 8 megabits y es un título que no debes dejar pasar si te gustan los juegos de tableros. Fíjate en lo complejo de los gráficos y sus colores.

Algo curioso es que haya salido este juego hasta ahora, pues esta película ya tiene un buen rato que se estrenó, pero la verdad creemos que el hecho de lanzar un juego innovador como éste, bien vale la pena usar una historia ya vista. Aunque el juego que salió para el Super NES es divertido, no tenemos duda que es una buena idea que haya salido este título de tablero con los mismos personajes, pues abre nuevas oportunidades como el hecho de jugar entre cuatro personas a la vez, esperemos que más adelante se explote esta modalidad de juego. Como siempre, este tipo de títulos está siendo desarrollado por compañías que contrata "Disney Interactive"

Ridge Racer 64

Ridge Racer es una excelente serie de juegos que lanzó la compañía Namco para Arcade y para otras consolas y tal como lo mencionamos ya hace un par de números (en nuestro reporte del E3, si alguien quiere mayor exactitud), este

juego estaba siendo adaptado para el N64 por un equipo de desarrollo en las oficinas de Nintendo of America. Según los últimos reportes que se tienen de este título, es que se está trabajando para mantener ese toque tan especial que ha caracterizado a las anteriores versiones del juego (tanto así, que cada semana se manda una versión del juego a las oficinas de Namco de Japón para su revisión). Este juego presentará muchas mejorías sobre las versiones originales de la serie; primero que nada está la obvia mejoría gráfica, pues es la primera vez que este sistema saldrá del limitante de los 32 Bit. Otra cosa en la que se está poniendo bastante énfasis es en las pistas: En total existirán 8 circuitos en el juego, sin embargo cada uno de estos circuitos tendrá recorridos distintos (tipo XG2, donde una pista tiene muchas variaciones dependiendo las desviaciones que se vayan abriendo) en total se espera que cada pista se pueda recorrer mínimo de 3 formas distintas, lo que nos da un total de 24 pistas distintas.



La versión de 64 Bit de Ridge Racer incluirá una serie de elementos nuevos. Primero que nada, se piensa hacer compatible este juego tanto con el Rumble Pak, con el Controller Pak y con el Expansion Pak, para poder verlo como nunca antes. Al principio del juego, contarás con 20 distintos modelos de vehículos para que de ahí elijas el que más te guste (ya sabes, por sus características) y conforme vayas progresando en los distintos modos de juego, podrás obtener más y más coches. Todos los coches que tengas los podrás observar detenidamente en una especie de "garage" que se incluirá con este único fin. Otra opción que nos

pareció interesante de las que se han mencionado hasta el momento, es la de que en RR 64 podrán jugar hasta 4 personas de forma simultánea con la reglamentaria pantalla dividida. Como siempre, los juegos de más de 2 jugadores se disfrutan mucho en el N64. Nintendo piensa tener listo este título para finales de este 99 (ya sabes, para la temporada navideña) y nosotros no podemos hacer otra cosa mas que esperar a tener en nuestras manos este gran título.

¿Hasta dónde pretende llegar el Game Boy?

Con más de 10 años en el mercado, el Game Boy ha marcado la pauta en cuanto versatilidad para una consola de videojuegos: Cámaras de video, impresoras, juegos con la opción de Rumble, toda clase de accesorios... en fin, ya lo único que le faltaba a este pequeño sistema era conectarse a Internet.... Si, leíste bien: le faltaba. Nintendo de Japón anunció recientemente que se encuentran trabajando en un sistema/adaptador que le permitirá al pequeño pero poderoso GB conectarse a Internet para navegar en ciertas páginas y para checar tu correo electrónico, además de unirte a un grupo de noticias. Aunque en este momento no existe mucha información al respecto, todo indica que el "paquete de conexión a Internet" del GB incluirá lo siguiente: Un adaptador del puerto del Cable Link a teléfono celular o conexión casera (en Japón, de repente sale más barato hablar desde un celular, que de una casa) y un cartucho que tendrá todo el Software necesario (módem, navegadores, etc.) Otros rumores por ahí mencionan que tal vez Nintendo lance en lugar del adaptador para el teléfono, todo un sistema celular completo (un teléfono celular con módem Incluído, además del adaptador). Esta es la noticia de última hora, pero próximamente tendremos más información al respecto. ¡Ah! por cierto, este sistema no está planeado para América, pero esperamos tener mejores noticias para el siguiente número.

¿Podremos algún día checar nuestro e-mail en el GB? Al parecer los japoneses tienen altas posibilidades de poder hacerlo.

Nuclear Strike

Cuando creíamos que ya todas las compañías habían adaptado sus juegos clásicos de SNES y GB al N64, THQ y EA nos dan la sorpresa al anunciar el juego de Nuclear Strike para el sistema

de los 64 Bit. La serie "Strike" es conocida por su tema bélico, pero ahora, Nuclear Strike nos ofrece muchas opciones nuevas. Tripula quince diferentes vehículos por tierra, mar y aire en muchos y variados escenarios. este es un cambio bastante considerable, tomando en cuenta que en estos juegos el vehículo primario siempre ha sido el helicóptero. Tu misión es encontrar y detener a una organización terrorista que planea iniciar la tercera guerra mundial con sus armamentos nucleares. Suerte que estés tú para frustrar sus planes.

Nuclear Strike cuenta con muchas opciones y niveles de dificultad, los escenarios ahora están programados para verse en gráficos poligonales y están muy bien logradas y cuentan con muchos efectos visuales. Sin embargo, esto no quiere decir que cambiará la vista del juego (vista de tipo Isométrica) que siempre ha sido característica de esta serie de juegos. Tus objetivos también varían mucho y a veces tendrás que rescatar aliados y otras detruir lugares específicos.

Todo esto con un toque de estrategia bastante bueno, pero sin olvidar la acción que siempre ha caracterizado a esta serie, pero ahora con el poder del N64.

Nuclear Strike es uno de los juegos que explotan literalmente nuestro ingenio destructivo, las imágenes que te presentamos no son ni una pequeña parte de lo que este juego nos ofrecerá, cuando lo juegues comprenderás lo que te decimos. La acción de Nuclear Strike sobrepasa a todos los juegos anteriores de la serie y nos ofrece más de 40 niveles en los que podremos jugar. Nuclear Strike va a ser compatible con el Rumble Pak para

que sientas los disparos; con el Controller Pak podrás guardar tus logros y estará disponible a finales de este 99. Definitivamente un juego al que hay que echarle un ojo cuando salga al mercado.

¿Zelda Gaiden?

Nintendo de América recientemente mostró unas imágenes de un juego conocido como "Zelda Gaiden" para el N64. Aunque este juego no ha sido anunciado para el mercado americano, vale la pena hablar un poco de él. Como ya habíamos dicho en anteriores ejemplares, Nintendo de Japón se encontraba trabajando en una expansión del juego original de Zelda

para el DD. Zelda Gaiden aparecerá en aquel país en este formato y más que ser una expansión, todo indica que se tratará de un juego que no necesitará del primer Zelda 64 para jugarse. O sea: se trata de una versión "nueva" pero que utiliza elementos del anterior título. Este juego fue presentado en el marco del Space World 99 en Japón el pasado mes de Julio.

Ahora, la pregunta que nos corroe en este momento es: Si este juego saldrá para el DD y este aditamento no aparecerá en nuestro continente, entonces ¿veremos Zelda Gaiden algún día en América? La respuesta es meramente especulativa:

Zelda Gaiden fue anunciado en Internet. Pero, aún no está claro si llegará a América.

Dependiendo de las dimensiones del juego y de qué tanto aproveche éste las capacidades del DD, podríamos ver este juego en nuestro continente pero en una edición en cartucho. Por el momento no hay más información, pero es seguro que este título dará mucho de qué hablar en los próximos meses.

a fondo

WORLD DRIVER championship

Uno de los géneros de juego más competitivo, es el de las carreras, ya sean fantasiosas como Mario Kart 64 o Diddy Kong Racing o bien más realistas como F1 World Grand Prix, claro, sin olvidarnos de juegos con ambas características como San Francisco Rush o Vigilante 8. Ahora vamos a checar un juego del género realista, con autos bastante modernos y padres, nos referimos a World Driver Championship. En este título encontrarás mucho reto y varias pistas para correr, además de muchos autos a elegir.

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación

Desarrollado por

128 megabits Memoria

Carreras Categoría

Junio 1999 Fecha de Salida

Sencillo de manejar, difícil de dominar

Lo más sobresaliente de este entretenido, pero desquiciante juego, es la facilidad de conducir los automóviles, pues sólo tienes que acelerar y frenar, la reversa es con el mismo acelerador y el Stick hacia atrás, si lo pones con la transmisión automática te libras de problemas, si no, deberás cambiar las velocidades también, aunque para alguien que ya está acostumbrado a jugar los títulos de carreras de esta forma, tampoco habrá gran problema; vamos, es un juego de carreras.

Pero lo que sí nos hace perder la cabeza un poco es la movilidad del juego, pues si jugaste Automobili Lamborghini, entones seguro recuerdas las llantas de mantequilla. Bueno, quizá esta comparación es un tanto exagerada, pero sí hay un poco de eso y de repente no puedes dejar de hacer alguna comparación entre ambos títulos. Y es que esto se debe a que como el juego tiene muchos elementos de simulación, al dar una curva muy rápido es natural que te derrapes y te quedes dando trompos como media hora. Por lo que te recomendamos practicar muchísimo antes de correr profesionalmente. Y una recomendación más: ¡No lo juegues inmediatamente después de haber jugado otro título de carreras como MRC o Beetle Adventure, si no quieres darte de topes en la pared!

(C) 1999 Midway Games/Boss Studio

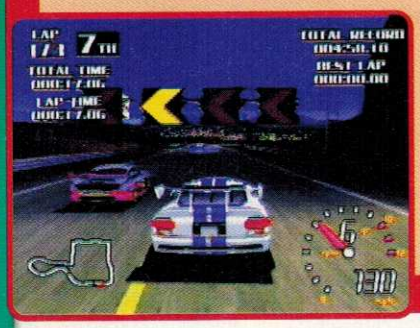
Vamos a ver los diferentes modos que nos ofrece, empezando desde el menú principal. Dentro de éste, encontrarás otras opciones como los créditos del juego, salvar los récords en un Controller Pak, ver los récords, checar las repeticiones instantáneas de las pistas (ya sean las programadas o las que tú consigas y guardes en tu Controller Pak), etc. Dentro de GAME SETTINGS puedes subir o bajar el volúmen a la música y los efectos de sonido, seleccionar la unidad de medición de la velocidad, el display de la pantalla, esto varía entre Normal (toda la pantalla) y Hi-Res (tipo película y con alta resolución), la transmisión (Manual, Automática o que pregunte antes de cada carrera), la vista del coche y si quieres la pantalla oscura o clara.

Lo más recomendable antes que nada, es que entrenes en el modo de Training antes de entrar en cualquier competencia, para que te acostumbres al control. Ya anteriormente mencionamos la importancia de invertir un poco de tiempo en esta opción, para evitar algunos malos ratos con el juego.

El modo principal del juego es Championship, aquí compites contra los demás pero formando parte de una escudería, esto es bastante bueno, pues si demuestras que eres un competidor que destacas y no estás para quedarte en la misma escudería, los demás equipos te invitarán a que formes parte de ellos; de ti depende si sigues con los fracasados o si te cambias a un mejor equipo. Puedes escoger únicamente un automóvil, pues los demás no se encuentran disponibles. Mientras vas ganando competencias, puedes accesar a los demás coches, escuderías y también a las diferentes pistas, ¡claro! una recompensa debe haber por tu excelente desempeño.

Después debes seleccionar el evento en el que quieras participar, al principio sólo tienes dos, pero conforme vayas avanzando y venciendo a los demás competidores, podrás seleccionar los otros eventos y con ellos, más pistas y vehículos.

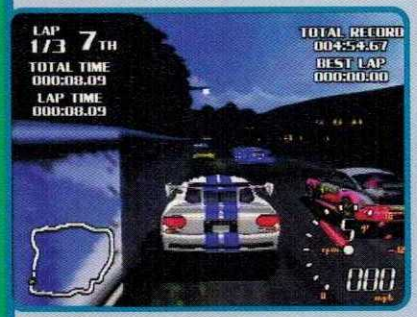
Quick Race te permite competir en una carrera de manera amistosa, pero sin mucho mérito. Dentro de las opciones podrás escoger practicar en las pistas que estén abiertas en ese momento (conforme vayas jugando, podrás abrir más pistas). Time Attack es una carrera en contra de un fantasma muy al estilo de MK64, puedes seleccionar uno de los fantasmas programados o uno que ya hayas guardado en tu Controller Pak. Antes de correr, puedes checar la repetición del fantasma para que te des una idea de cómo corre esa pista, (esto es muy bueno para aprender algunos truquillos de cada pista y aprovecharlos cuando juegues contra el CPU). Por último en Arcade Race, compites contra los demás corredores en una de las pistas disponibles.



En 2P Versus no es muy recomendable usar la vista de Hi-Res, pues tendrás que acercarte muchísimo a la pantalla para poder ver bien. Lo bueno es que aquí tienes más variedad de vehículos accesibles que en los otros modos; pero recuerda que debes seguir compitiendo en Championship para accesar a los demás.

Dentro de cada evento y antes de comenzar cada uno, debes checar las opciones que contiene Event Race que son: Save Replay, donde puedes salvar la repetición de cómo corriste esa pista para crear un fantasma. Preview te da información sobre las pistas de ese evento. Practice te permite entrenar en esa pista las vueltas que quieras. En Qualify debes correr una vuelta para determinar la posición en la que vas a empezar la carrera y Start Race es obviamente la competencia en serio. Lamentablemente, en este juego sólo pueden participar dos jugadores. Las opciones que contienen el modo de 2P Vs son: Reset Scores, Catch Up (que el corredor que vaya detrás aumente su velocidad un poco). All Cars, que activa o desactiva a los demás competidores controlados por el CPU (aunque sólo son dos) y Lap Count, donde puedes determinar el número de vueltas que van a correr, desde una a veinte.

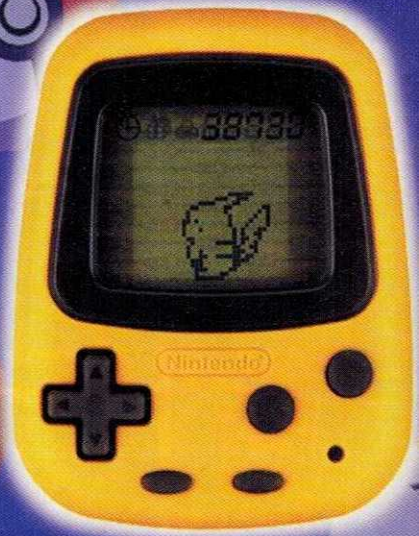
Cosas que hablan del juego. Cada juego tiene detalles que lo hacen diferente y por lo mismo, agradable para diferentes tipos de videojugadores. En este juego podemos ver cosas que no hay en otros, por ejemplo lo de la Hi-Res (que se vea como película), a muchos les podrá parecer sin sentido y que casi no se nota la diferencia, pero a otros les parecerá un detalle muy padre y fuera de lo común. Nosotros pensamos que es bastante nuevo, pero que no se aprecia mucho que digamos si no tienes una televisión con sistema Wide Screen, de otro modo no es muy recomendable que los uses. Otra cosa es la movilidad del juego, pues los derrapones se ponen de "a peso" y la verdad es muy fácil que avientes el control de coraje, por otro lado, hay quienes prefieren que sea así, pues no se trata de correr a lo loco, sino que debes moderar la velocidad combinándola con el manejo de la transmisión, que es lo que en realidad quieren los programadores. Es decir: este juego necesita que lo estudies, para ver si te convence o prefieres otros de gráficos más sencillos pero de manejo más simple.



En general, World Driver Championship es un título muy bueno, pero debes tener en cuenta los "pros" y "contras" que tiene, digamos que es un juego balanceado. Los efectos gráficos son excelentes y dentro de la categoría de coches de carreras, éste es de los que se distingue de entre los demás. La música es muy buena y los efectos de sonido también, aunque el hecho de que no tenga rutas alternas (no atajos) le quita un poco la diversión, pero le da más veracidad. Si eres fan de este tipo de competencias y te gustan los juegos más serios, chécalo. Si no, recuerda que hay otros estilos de juegos de carreras.

EN ESTAS VACACIONES

POKÉMON PIKACHU



NO ES UNA MASCOTA VIRTUAL... ES UN AMIGO QUE TE ACOMPAÑARA A DONDE VAYAS.

ADEMAS CUENTA CON:
- Contador de pasos.
- Reloj / Despertador.
- Sistema de ahorro de batería.
- Tamaño aprox. 6.5 x 5.5 cm

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

a fondo

COMMAND & CONQUER™

Si creías que los juegos de estrategia eran bastante aburridos por cosas como que el contrincante realizara sus movimientos y demás acciones, ver las tablas e instrucciones para entender un buen de reglas (de que si utilizas una de "X" armas tienes que esperar "X" turnos para poder volver a mover a tu figura), pues debes saber que no todos los juegos de estrategia son así. Nintendo ha hecho un buen arreglo con Westwoods Studios para adaptar este clásico PCs al Nintendo 64 con nuevas misiones (exclusivas para este sistema).

Desde el principio el mismo juego te irá guiando para completar cada una de las misiones.

Las batallas son realmente increíbles, muy dinámicas y manejan un gran realismo.

Lo mejor de todo es que varias de las instrucciones y funciones de los botones, el mismo juego te las va dando conforme a las características de la misión. Lo único que tienes que consultar en el instructivo (aunque la verdad sólo lo tomas como referencia), son las diferentes construcciones, vehículos y tropas así como sus funciones y acciones; nada fuera de este mundo. De hecho, tú mismo puedes checarlas durante el transcurso del juego. Sin más preámbulos, veamos los bandos que puedes seleccionar para tratar de dominar al mundo o para hacer todo lo posible por que reine la libertad.

La Confrontación:

Según la historia del juego, la agrupación terrorista conocida como "La Hermandad de NOD", quiere tomar el mundo bajo un régimen neo-nazista tomando a la fuerza varios territorios del mundo. Para detener las atrocidades de NOD, varios países forman la Iniciativa de Defensa Global. Este última agrupación cuenta con todo el apoyo bélico de la mayoría de las naciones para ayudar a los pequeños poblados que están siendo aterrorizados por NOD.

Sin embargo, hubo un factor que le permitió a la agrupación de NOD tener el financiamiento necesario para empezar su revolución, este fue el Tiberium. Este nuevo material tan flexible, se convirtió en el mineral más codiciado, incluso llegó a tener más peso que el oro. Para fortuna de NOD, estos minerales comenzaron a caer del espacio y a multiplicarse en donde caían (OK, sí, es ilógico, pero si no fuera así, no hubiera existido un buen pretexto para cosntruir cosas ¿no?) por lo que aprovecharon e invirtieron en plantas procesadores de Tiberium y así lograron hacerse de bastante armamento para comenzar su revolución. Recuerda que en este juego puedes elegir al los buenos o también puedes ponerte del lado de NOD.

Nintendo

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por Westwood Studios

256 megabits Memoria

Estrategia Categoría

Julio 1999 Fecha de Salida

Copyright 1995, 1999 Electronic Arts

Global Defence Initiative:

Mejor conocida por sus siglas (GDI), esta organización fue fundada por la Acción de Defensa Global de las Naciones Unidas para resguardar la paz en cualquier punto del planeta. Al aparecer de los escombros, la temible organización terrorista conocida como The Brotherhood of NOD o la Hermandad, las fuerzas militares de las Naciones Unidas, GDI, hacen su aparición para evitar que esta organización neo-nazista gobierne el mundo.

Brotherhood of NOD:

La hermandad es una organización neo-nazista que hará hasta lo imposible por lograr sus propósitos. Planea tomar el poder por la fuerza para gobernar el planeta y tomar control de todas las acciones y transacciones internacionales. Toda su ideología se basa en el antiguo lema "hermandad, unidad, paz" sin embargo, todas sus acciones demuestran lo contrario.

Este es el tipo de juegos que la verdad valen la pena gracias a lo dinámico que es. Tienes diferentes misiones en donde los objetivos son bastante sencillos como proteger o destruir una aldea, rescatar una base en destrucción o simplemente erradicar a las fuerzas enemigas. Lo padre es que tienes diferentes opciones para lograr tus objetivos. Inicialmente habíamos pensado en sólo dar un pequeño avance de este juego, sin embargo creemos que valdría la pena si te damos algunos consejos para que te sea más fácil avanzar en el juego.

Actuando con la CGI es muy comun que te toque defender aldas de la ambiciosa mano de NOD.

Tips y Estrategias:

Antes que nada, debes de estar bien consciente de todos los elementos que aparecen o te dan durante las misiones; aunque debes recordar que no te dan todas las opciones de construcción o armamento desde el primer nivel, hay muchas opciones que te las dan en misiones avanzadas. Por lo pronto te daremos varios consejos para facilitarte un poco el juego.

Infanteria:

En primera, recuerda muy bien que cada elemento te sirve para cierta acción o función.

Los soldados te sirven muy bien contra casi cualquier tipo de soldados enemigos. Los ganaderos (GDI) o los soldados con bazookas te sirven perfectamente para contrarrestar cualquier tipo de soldados o estructuras, sin embargo, son presa fácil de los tanques o los "Harvester".

Recuerda mantener un equilibrio en tus tropas para poder defenderte o atacar mucho más fácil.

Los soldados con lanzallamas (NOD) son los mejores para atacar grandes batallones enemigos, sin embargo es recomendable que los manejes por unidades separadas porque si revientan cerca de cualquiera de tus soldados, estos estallarán con él.

Los comandos son buenísimos cazadores, sin embargo no pueden soportar un gran número de ataques simultáneos.

Los que son excelentes para atacar a las construcciones o vehículos bien armados y lentos, son los soldados con bazookas, pero son muy malos contra pequeños batallones ya que sus tiros no son muy certeros. En algunas misiones podrás utilizar a los grandiosos comandos, estos tipos pueden eliminar a cualquiera de los soldados enemigos con un solo tiro y las construcciones con una bomba plástica sin embargo, tarda algo en recargar su arma y es presa fácil para los tanques, así que trata de mantenerlo bien escondido o alejado.

Vehículos:

Por parte de los vehículos, cualquiera de los tanques son muy buenos elementos, lo malo es que son un blanco muy fácil y llaman mucho la atención por lo que te recomendamos que lo manejes en grupos de tres.

Los tanques son los mejores vehículos terrestres, ya que su armadura los hace un hueso muy duro de roer.

Los ataques aéreos deben ser rápidos y certeros.

Los APC (GDI) son excelentes para desplazar rápidamente pequeñas tropas, además que al igual que los tanques pueden arrollar a la infantería enemiga.
Los NOD tienen bastantes vehículos rápidos y de gran poder sin embargo, al igual que los vehículos rápidos GDI tienen muy poca armadura.
Cuida mucho todo lo que respecta con tus vehículos aéreos, trata de hacer ataques rápidos y certeros mientras tus fuerzas terrestres distraen el objetivo.

Productividad

Durante el juego hay dos tipos de misiones, la de producción y en donde no tienes probabilidades de producción (obviamente nos estamos refiriendo a donde no te dan un área de construcción). Sin embargo, si te dan algún ingeniero puedes arreglártelas para capturar un área de construcción.
Te recomendamos mucho que en cuanto puedas construyas una o varias refinerías de Tiberium, ya que esto te proporcionará el dinero necesario para construir tu fortaleza y así completar tu misión con gran ventaja. Eso sí: protege a toda costa a tus unidades Harvester, porque ellas son las encargadas de recolectar el Tiberium y cuestan bastantes créditos como para dejarlas a su suerte. No se te olvide construir al menos dos Silos, ya que cada refinería puede guardar hasta mil créditos y los Silos guardan hasta mil quinientos créditos, sin embargo, si tus Harvester siguen llegando con más Tiberium y tus refinerías y Silos están saturados, no obtendrás más dinero del que ya tienes, así que ten cuidado con este detalle.

Si es una misión de No Productividad, trata de mantener unida tu fuerza para que juntos ataquen el objetivo principal.

Aunque sea una misión de Productividad, intenta invadir las contrucciones enemigas.

Construcciones

Todo tipo de construcciones son muy importantes dentro del desarrollo de tu fortaleza, así que siempre trata de mantener aunque sea una pequeña tropa que resguarde cada una de las instalaciones, en especial el área de construcción. Te recomendamos que en misiones avanzadas resguardes tu fortaleza con rejas o barricadas y a su vez con torretas de guardia y unas cuantas unidades de infantería. Siempre trata de capturar las construcciones enemigas para que a su vez tengas la posibilidad de construir unidades de infantería o armamento enemigo en la misma base que estás atacando por lo que todo te quedará más cerca. Debilita las defensas de la base enemiga manteniendo gran porcentaje de tu fuerza invasora a la expectativa para que la mayoría de tus tropas entren sin daño alguno a apoderarse de las construcciones enemigas. En caso de que estés manejando a los GDI elimina todos los SAM enemigos en toda el área para que tengas la opción de atacar con los A-10, los cuales sueltan unas poderosas bombas Napalm sobre el área que tú indiques. En dado caso que estés manejando a los NOD te recomendamos mucho que construyas tus bases SAM cerca de tus construcciones o los mismos A-10 te bombardearán cada vez que tengan oportunidad. Si al principio de la misión te dan algunos vehículos y no tienes mucho dinero como para invertir en construir otros, mejor crea una área de reparación, no te cuesta demasiado, ni el área ni el hecho de reparar a tus unidades de asalto.

Organízate bien para hacer una buena defensa.

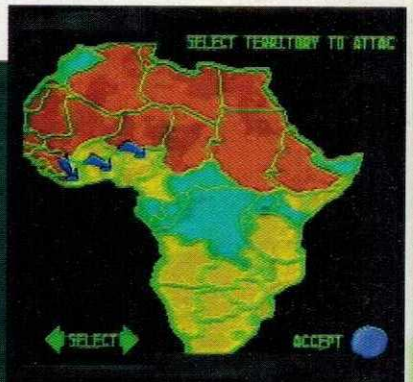
Con las innovaciones podrás hacer o construir elementos enemigos para reforzar tus ataques.

Utiliza sabiamente las fuerzas antiaéreas para sobrevivir.

Generales:

Lo que te podemos recomendar en cada una de las misiones es que guardes tus avances antes de hacer movimientos importantes, así como después de completar la construcción de tu centro de operaciones o antes de comenzar el ataque a la base enemiga. También te recomendamos que grabes antes de teminar la misión, porque algunas misiones tienen una o más variantes, así podrás escoger la que se te haga más fácil.

Recuerda grabar antes de las invasiones para probar diferentes estrategias.



Varias misiones tienen más de una ruta, graba antes para que puedas ver las diferencias y así puedas seleccionar la mejor.

Crea bastante dinero como te sea posible, así se te facilitará concretar la misión.

Como te podrás dar cuenta, este juego es bastante dinámico, sin embargo tiene su chiste. Recuerda que no todo es llegar y destruir al oponente, es mucho más fácil completar las misiones cuando haces las cosas con calma y con una buena estrategia. Prueba diferentes formas de ataque, algunas veces con tanques, otras con pura infantería. Lo que sí te recomendamos es que principalmente destruyas o te apoderes de su área de construcción y de sus refinerías de Tiberium para atarle las manos a tu adversario. Por otra parte, no siempre el camino más obvio es el más indicado, busca rutas alternas por donde tengas más probabilidades de que tu enemigo no se pueda defender tan fácilmente.

Esperamos que disfrutes este juego tanto como nosotros y recuerda que la estrategia hace la diferencia.

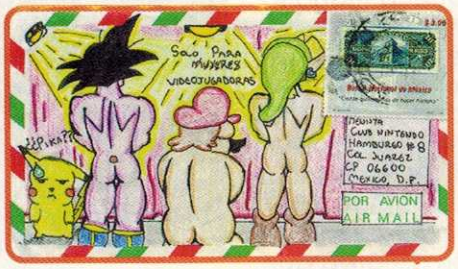
ULTIMA PAGINA

Arte en Sobres

Pues el arte en sobres de este mes quedó tan bien, que sus autores se merecen unos aplausos onomatopéyicos: "¡Clap, clap, clap!"... Queremos recordarles que para que publiquemos sus dibujos en esta sección, nos basamos en la técnica, originalidad y también que el requisito principal es que vengan dibujados EN el sobre, o sea por fuera... o sea, en la superficie de la cara que más te guste del sobre...

Ganador de este mes
"Este es un trabajo para... Flash, porque ahorita estoy ocupado..."
Juan José Guzmán López
Guadalajara, Jalisco

Por fin ya va a llegar RE2 al N64... hasta con cinemas y toda la cosa.
Christopher Quiñones A.
Navojoa, Sonora



Sólo para videojugadoras... ¡órale!
Eduardo Soto Galicia
Oaxaca, Oaxaca

Taller de Luigi Insurgentes

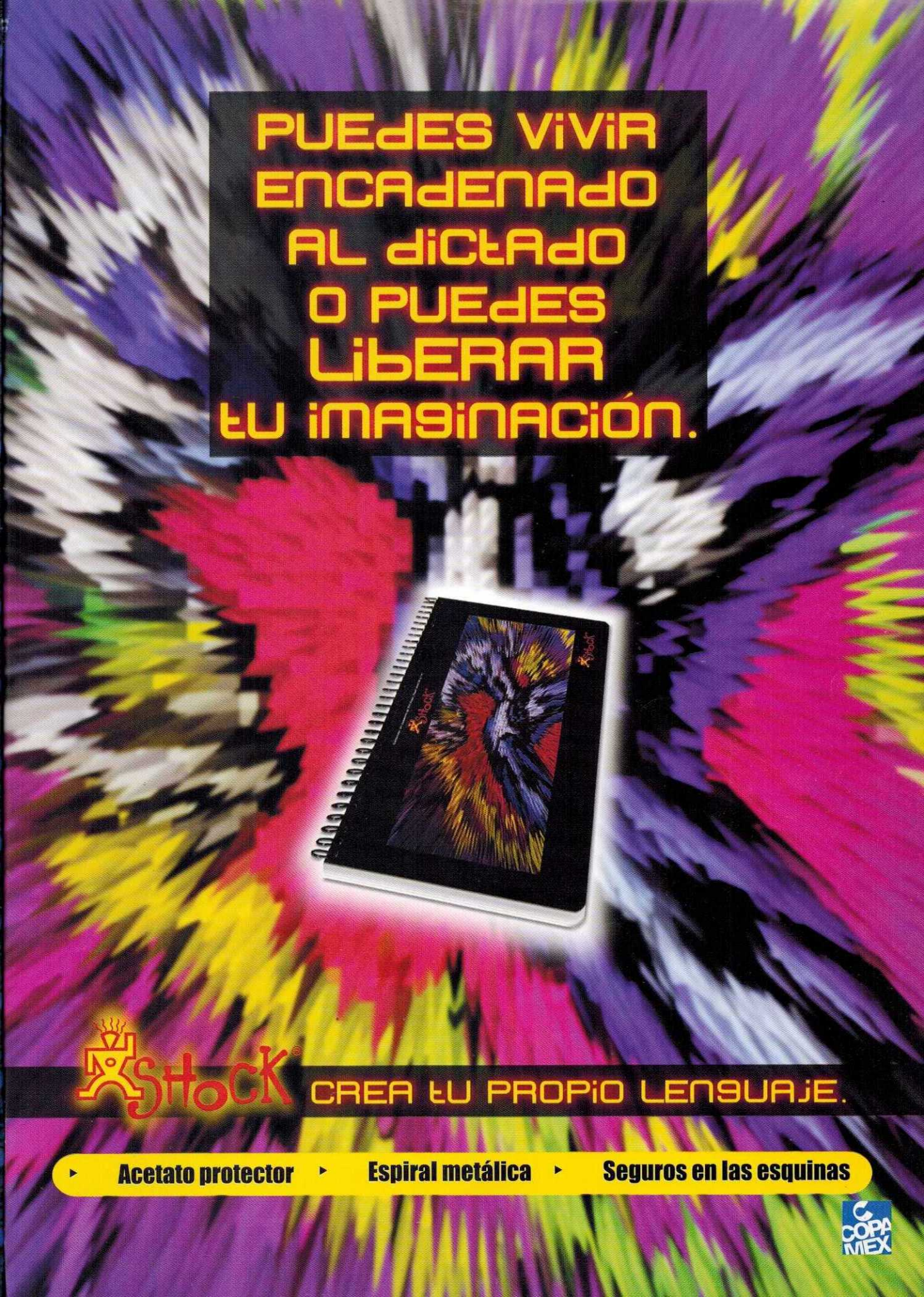
Todos conocen a nuestro gran amigo Luigi, que siempre se ha preocupado por tu diversión al igual que Gamela México y por la misma razón desde hace tiempo tiene su taller de reparación, "El Taller de Luigi", que es el único centro autorizado por Nintendo de América para atender los problemas de todos los sistemas de Nintendo. Cuenta con técnicos especializados y capacitados para resolver cualquier tipo de problema con tus sistemas, cartuchos y accesorios no importando en donde estés, porque cubrimos toda la República Mexicana. Ha sido tan buena la respuesta de la gente que ahora, para brindarte un mejor servicio, ya cuenta con otra sucursal en la franquicia Insurgentes. No te expongas con cualquiera, los únicos talleres de servicio y reparación autorizados, que manejan piezas originales, con la mejor calidad y servicio, son ellos, "Luigi y sus muchachos". Aunque por ahí se diga, con justa razón, "lo barato a la larga sale caro", este taller es la excepción, ya que los servicios tienen un costo mínimo y con la garantía que sólo te ofrece Gamela México.

Taller de Luigi "Hamburgo"
Hamburgo #12
Col. Juárez, entre Berlín y Dinamarca
Tel. Ventas: 55 35 20 90
Tel. Servicio: 55 92 67 66 / 55 92 68 39
ext. 122, 167 y 215

Taller de Luigi "Insurgentes"
Insurgentes # 686
Col. Del Valle,
Frente al World Trade Center.
Tel. Ventas: 56 87 73 59
Tel. Servicio: 55 36 15 84

Reset

Como ves, este número estuvo muy completo, pero el próximo te va a gustar más, pues incluiremos información bastante buena, como análisis de Mario Golf para GB y para N64, WWF Attitude de GB, Earth Worm Jim para GB y WCW Mayhem para N64, entre otras cosas. ¡Ah!, aprovechamos la ocasión para volverte a desear un buen 15 de Septiembre y también aprovechamos para agradecer y felicitar a Marina Derbez del D.F. y a Nadia y a Vania Carrillo de San Luis Potosí, fieles lectoras de Club Nintendo. Pues ya sabes, a mandar arte en sobres, a llevar tus sistemas de Nintendo descompuestos con Lugi y, sobre todo, no debes perderte el siguiente número de Clubnin. ¡Hasta el próximo mes!


PUEdES ViVir
ENCAdENAdO
AL diCtAdO
O PUEdES
LibERAR
tU iMAGiNACiÓN.
Stock
CREA tU PROPiO LENGUAJE.
Acetato protector
Espiral metálica
Seguros en las esquinas
COPA MEX

FRUTSI
Naranja
FRUTSI
Siempre pasa algo padrísimo con Frutsi.
ALIMENTATE BIEN.